

**PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI  
TERHADAP PERSEPSI BUNYI IRAMA PADA ANAK KELOMPOK B  
TK ABA NGABEAN I KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Sri Nurgiyanti  
NIM 09111244044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USI A DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
OKTOBER 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI TERHADAP PERSEPSI BUNYI IRAMA PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sri Nurgiyanti, NIM 09111244044 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I

Dr. Suparno, M. Pd.  
NIP 19580807 198601 1 001

Yogyakarta, September 2013  
Pembimbing II

Rina Wulandari, M. Pd.  
NIP 19801011 200501 2 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2013

Yang menyatakan,



Sri Nurgiyanti

NIM 09111244044

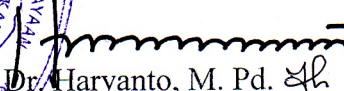
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI TERHADAP PERSEPSI BUNYI IRAMA PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sri Nurgiyanti, NIM 09111244044 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suparno, M. Pd.	Ketua Penguji		4/10/2013
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Sekretaris Penguji		8/10/2013
Farida Agus Setiawati, M. Si.	Penguji Utama		8/10/2013
Rina Wulandari, M. Pd.	Penguji Pendamping		4/10/2013

Yogyakarta, **21 OCT 2013**.....  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

Jika kita mau berusaha dan terus berusaha maka akan terciptanya sesuatu yang

baru yang bermanfaat untuk diri sendiri maupun untuk orang lain

(penulis)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Aku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT
2. Almarhumah. Mama,bapak,ibuk,adik, dan semua keluarga serta teman tercinta atas doa dan dukungannya selama ini.
3. Almamaterku

**PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI TERHADAP  
PERSEPSI BUNYI IRAMA PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA  
NGABEAN I KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN  
YOGYAKARTA**

Oleh  
Sri Nurgiyanti  
NIM 09111244004

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pre test post test control group design*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta yang berjumlah 36 orang yang terbagi dalam dua kelompok yaitu kelompok B1 sebagai kelompok kontrol dan B2 sebagai kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data yang di peroleh dianalisis dengan menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan mean yang di peroleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu mean dari kelompok eksperimen sebesar 5,3333 sedangkan untuk kelompok kontrol memperoleh nilai sebesar 4,7222, keterberartiannya diuji dengan menggunakan uji t. hasil dari uji t menunjukkan bahwa nilai probabilitas signifikan tersebut sebesar signifikan t sebesar 0,000. Nilai t ini kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta.

Kata kunci : *Alat Musik perkusi dan Persepsi Bunyi Irama.*

## **KATA PENGANTAR**

Tiada kata yang paling mulia selain ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan Alat Musik Perkusi Terhadap Persepsi BunyiIrama Anak Kelompok B TK ABA Ngabean Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberi pengantar izin penelitian
3. Bapak Dr. Suparno, M. Pd dan Ibu Rina Wulandari, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dalam menyusun skripsi ini dan untuk memberikan pula motivasi beserta saran-saran kepada penulis.
4. Koordinator prodi beserta Dosen-dosen PG-PAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu.



5. Almarhumah. Mama, Bapak, Ibuk, adik, dan semua keluarga tercintaku yang telah memberikan doa dan dukungan baik dari segi material maupun spiritual selama proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik di TK ABA NGABEAN I yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam kegiatan penelitian ini.
7. Sahabat-sahabatku (Seven Angels), serta teman-teman PG-PAUD 2009 yang telah memberikan doa, semangat dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan khususnya berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, September 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	9

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori	
1. Deskripsi Perkembangan Alat Musik Perkusi .....	11
a. Pengertian Alat musik perkusi .....	11
b. Instrumen Perkusi .....	14
c. Macam-macam alat musik perkusi .....	16
d. Ansambel musik perkusi .....	21
e. Karakteristik musik anak Taman Kanak-kanak .....	24
f. Manfaat bermain musik anak Taman Kanak-Kanak .....	24
2. Persepsi Bunyi Irama .....	25
a. Persepsi bunyi .....	25
b. Persepsi .....	26
c. Bunyi .....	27
d. Tranmisi bunyi .....	31
e. Pengertian irama .....	33
f. Instrument Takadimi .....	35
3. Definisi bermain .....	37
a. Pengertian bermain .....	37
b. Bermain Alat Musik Perkusi .....	40
B. Kerangka Pikir .....	42
C. Hipotesis .....	44

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian .....	45
B. Metode Penelitian .....	46
C. Desain Penelitian .....	47
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	55
E. Populasi dan Sampel Penelitian .....	55
F. Variable Penelitian .....	56
G. Teknik Pengumpulan Data dan instrument penelitian .....	58
H. Teknik Analisis data .....	62

## **BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	65
1. Pelaksanaan Pre Test.....	65
2. Pemberian treatment.....	68
3. Pelaksanaan Post Test .....	69
B. Uji Persyaratan Analisis .....	72
1. Uji Normalitas.....	72
2. Uji Homogenitas varian .....	72
C. Uji Hipotesis.....	73
D. Pembahasan .....	74
E. Keterbatasan Penelitian .....	76

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	78

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
-----------------------------	-----------



## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Data umur anak kelompok eksperimen dan kontrol .....	52
Tabel 2. Instrumen Penelitian .....	60
Tabel 3. Rubrik Penilaian Meniru Tepuk .....	61
Tabel 4. Rubrik Membedakan Tepuk.....	61
Tabel 5. Statistik Hasil Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	66
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	67
Tabel 7. Statistik Hasil PostTest kelompok eksperimen.....	69
Tabel 8. Distribusi frekuensi Hasil PostTest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	70
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .	72
Tabel 10. Uji Homogenitas Varian .....	73
Tabel 11. Uji Hipotesis .....	73

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Alat musik perkusi kastenyet dan kerincing .....	18
Gambar 2. Alat musik perkusi .....	19
Gambar 3. Alat musik perkusi Tik-tok .....	19
Gambar 4. Alat musik perkusi Drum .....	20
Gambar 5. Rancangan <i>pre test –post test control group design</i> .....	49
Gambar 6. Bagan pelaksanaan penelitian eksperimen.....	50
Gambar 7. Grafik hasil pre test kelompok eksperimen dan control.....	67
Gambar 8. Grafik hasil post test kelompok eksperimen dan kelompok control .	71
Gambar 9. Foto TK ABA Ngabean I .....	115
Gambar 10 Foto kelompok B1 .....	116
Gambar 11. Foto kelompok B2.....	117

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian Pre Test Kelompok Eksperimen.....	84
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian Pre Test Kelompok Kontrol .....	85
Lampiran 3. Nilai hasil pre test-post test kelompok Eksperimen .....	101
Lampiran 4. Nilai hasil pre test-post test kelompok Kontrol .....	103
Lampiran 5. Uji Normalitas Data.....	105
Lampiran 6. Uji Homogenitas Varian.....	107
Lampiran 7. Uji T .....	109
Lampiran 8. Jadwal Pelaksanaan Eksperimen .....	111
Lampiran 9. Lembar Observasi Tes Persepsi Bunyi irama.....	113
Lampiran 10. Dokumentasi Foto Anak Kelompok B1 dan B2.....	114

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mewujudkan tujuan pengembangan nasional bangsa Indonesia. Melalui pendidikan di harapkan harkat dan martabat masyarakat Indonesia dapat di tingkatkan, baik di tingkat Nasional maupun Internasional. Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, kritis, kreatif dan berakhlak mulia. Sama halnya yang diungkapkan di dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 ayat ( 1 ) yaitu :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang di perlukan dari dirinya masyarakat, bangsa dan Negara.”

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana di atur dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, perlu di lakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua (*education for all*) dan dimulai dari pendidikan usia dini. Salah satu pendidikan yang berada di ruang lingkup Pendidikan Anak usia Dini yaitu Taman Kanak-Kanak yang memiliki peranan penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya.



Pada masa ini pertumbuhan serta perkembangan anak sudah mulai nampak meski belum sempurna. Perkembangan kecerdasan yang paling pesat pada anak usia dini terjadi pada usia 0-8 tahun, pada usia ini anak sering disebut dengan masa *the golden age* pada saat ini anak mengalami masa peka dimana seluruh komponen perkembangan yang ada pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan sehingga anak mampu untuk menyerap banyak stimulus yang diberikan dan perkembangan kecerdasan anak yang paling pesat terjadi pada usia ini terlebih pada usia 4-6 tahun yaitu pada usia Taman Kanak-kanak.

Hal ini dibuktikan oleh penelitian tentang otak, yang menyatakan bahwa ketika lahir sel-sel otak bayi telah mencapai 100 milyar walaupun belum saling berhubungan. Tetapi ketika anak memasuki usia 3 tahun sel otak telah membentuk sekitar 1000 triliyun jaringan koneksi.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang menggunakan prinsip bermain sambil belajar. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan paling digemari oleh anak-anak. Sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. Pada saat bermain anak dapat menemukan hal-hal baru dan mengeksplorasi hal-hal yang ditemukan di sekitarnya.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak di antaranya aspek perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik halus dan kasar, perkembangan kognitif, sosial emosional, dan juga seni.

Bermain sambil mengenal atau memainkan alat musik adalah salah satu cara yang bisa dilakukan agar anak bisa mengenal musik dengan cara yang menyenangkan sehingga anak dapat memperoleh hal baru yang dapat diaplikasikan dalam hidupnya sebagai sesuatu pengalaman yang baru atau untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, hal lain yang dapat dilakukan anak untuk mengenal alat musik adalah dengan mendengarkan musik melalui media elektronik maupun mendengarkan langsung musik yang dimainkan dengan menggunakan alat musik tertentu mulai dari musik yang paling sederhana.

Mengenalkan anak pada alat musik merupakan hal yang cukup penting karena dengan musik maupun alat musik tertentu maka anak akan lebih peka terhadap persepsi bunyi yang ada di lingkungan sekitar anak dengan berbagai macam bunyi irama yang sering diperdengarkan anak maka secara tidak langsung anak akan mengenal masing masing karakter bunyi irama yang didengarnya. Dengan mendengarkan musik ataupun memainkan alat musik sendiri anak akan lebih kreatif dan dapat mengembangkan kreasi yang dimiliki sesuai dengan imajinasinya anak juga dapat lebih konsentrasi dengan apa yang sedang dilakukannya.

Usia Taman Kanak-Kanak adalah waktu yang tepat untuk mulai mengajak anak mengenal alat musik karena pada rentan usia inilah berlangsung perkembangan pendengaran anak yang sangat tepat untuk menerima stimulus yang diberikan sehingga anak akan lebih mudah untuk mengenal karakter suara musik yang telah didengar anak ataupun mengetahui karakter suara dari alat

musik yang telah dimainkan oleh orang lain maupun di mainkan oleh anak sendiri.

Anak-anak biasanya senang untuk memainkan alat musik sesuka hatinya dan menciptakan irama yang selaras sehingga ia tampak menikmati ketika memainkannya, dapat mengidentifikasi, menirukan dan membedakan alat musik yang telah di dengar maupun dimainkan anak akan membawa dampak yang positif bagi anak karena mereka akan merasa puas atas hasil yang telah mereka ciptakan dan juga merupakan kegembiraan besar bagi anak jika anak bisa membedakan masing-masing alat musik yang berragam jenisnya.

Alat musik sederhana yang dapat di kenalkan, dimainkan bahkan dibuat sendiri oleh anak usia Taman kanak-Kanak salah satunya adalah alat musik perkusi. Alat musik perkusi atau alat musik pukul merupakan alat musik yang bunyinya ditimbulkan oleh pukulan sebuah benda dengan benda lain. Melalui alat musik perkusi anak akan dapat belajar mengenai pola ketukan serta melatih kepekaan rasa, anak perlu diberi kesempatan dalam memainkan dan menjadikan kualitas bunyi alat musik perkusi, alat musik perkusi merupakan alat musik sederhana yang dapat dengan mudah dimainkan oleh anak-anak. Anak akan berprestasi, mengenal karakter dan mengenal persepsi bunyi irama mulai dari alat musik yang sederhana.

Persepi bunyi irama merupakan langkah awal pemberian stimulus kepada anak untuk mengenal bunyi irama dan musik. Banyak pengaruh yang diperoleh anak dari permainan alat musik perkusi diantaranya yaitu paham terhadap persepsi bunyi. Persepsi bunyi dapat melatih kepekaan indera pendengaran

anak karena anak dapat mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan dari bunyi irama tersebut dengan menggunakan indera pendengaran anak, selain itu dengan bunyi irama yang dihasilkan melalui alat musik tertentu juga akan melatih sensitifitas dan konsentrasi anak, dengan anak mengenal alat musik perkusi melalui persepsi bunyi irama anak akan dapat memainfestasikan hasil dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu yang baru dan unik sehingga bakat dan minat anak dapat menentukan potensi belajar anak. Persepsi bunyi irama anak dapat dikembangkan melalui alat musik perkusi.

Melalui alat musik perkusi ini, anak dapat mengembangkan persepsi bunyi irama dengan mengidentifikasi irama, meniru dan membedakan pola irama yang telah dibuatnya maupun didengarnya. Mengenalkan persepsi bunyi irama pada anak memiliki tujuan untuk memantapkan pengetahuan dan mengembangkan ketrampilan bermusik yang telah di peroleh anak.

Pengembangan persepsi bunyi pada anak dapat dilakukan dengan cara meniru, dalam kamus besar bahasa Indonesia “meniru” dapat diartikan sebagai “mengikuti contoh” untuk dapat menciptakan hal yang baru. Anak dapat mencontoh/meniru kegiatan yang di lakukan guru.

Persepsi bunyi merupakan suatu stimulus yang diperoleh dari indera pendengaran, diorganisasikan, kemudian diinterpretasikan sehingga individu didapat mengidentifikasi bunyi yang telah didengar. Identifikasi bunyi irama alat musik perkusi didengar anak melalui indera pendengaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata identifikasi dapat di artikan sebagai “suatu kegiatan dalam mengenal sesuatu yang belum pernah



didengarnya”maksud dari kata didengarnya dalam persepsi bunyi irama anak pada waktu sebelumnya anak belum pernah mendengarkan bunyi yang didengar anak pada waktu anak mendengarkan bunyi itu, Kata “mencipta” sesuai dengan indikator yang terdapat pada kurikulum 2010 tentang Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, motorik halus dan motorik kasar,yaitu anak telah mampu menirukan 3-4 bentuk irama dengan menggunakan tepukan, menciptakan 3-4 irama dengan menggunakan tepukan serta anak mampu mengekspresikan 3-4 permainan tepuk (dengan hentakan kaki, pukulan tangan ke meja, anggukan kepala). Hal yang tidak kalah penting dalam persepsi bunyi ialah “membedakan” dalam kamus besar bahasa Indonesia membedakan memiliki arti tidak sama ataupun berbeda dari pada yang lain. Pada tingkat pencapaiannya perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif anak dapat membedakan cepat dan lambat suatu ketukan saat bermain musik, anak dapat membedakan panjang dan pendek suatu irama pada musik.

Terkait dengan keadaan yang seharusnya terjadi seperti pada alinea tersebut, maka berdasarkan observasi di TK ABA NGABEAN I BANYUREJO TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA pada kelompok B ditemukan bahwa: (1) dalam permainan alat musik perkusi anak belum dapat mengidentifikasi bunyi irama, karena kegiatan permainan musik yang dilakukan masih bersifat monoton, tidak pernah menggunakan benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian yang dapat menarik perhatian anak sehingga dalam permainan musik persepsi bunyi anak kurang dipahami oleh anak. (2) masih banyak anak

yang belum mengerti tentang persepsi bunyi irama sehingga saat bermain musik belum tercipta irama musikal. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan contoh “Tepuk Anak Sholeh” masih banyak anak yang tidak memperhatikan apa yang di contohkan guru sehingga anak belum bisa meniru tepukan untuk membentuk irama dalam bermusik. (3) anak belum dapat menciptakan tepukan yang sesuai dengan gagasannya sehingga dapat menghasilkan irama. (4) anak belum mampu tepuk sambil berekspresi dengan hentakan kaki, pukulan, anggukan dan gelengan kepala.

Untuk mengoptimalkan persepsi bunyi irama maka permainan alat musik perkusi menggunakan metode takadimi perlu dibuktikan efektifitasnya sehingga dapat mendukung anak untuk mengembangkan persepsi bunyi irama anak secara maksimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Adapun upaya yang dapat di kembangkan dan berpengaruh terhadap persepsi bunyi irama anak salah satu di antaranya dengan permainan alat musik perkusi

Pemilihan permainan alat musik perkusi untuk anak-anak kelas B TK ABA NGABEAN I yang menyatu dalam metode takadimi didasarkan pada perjalanan Tingkat Pencapaian Perkembangan, pada dasarnya mulai dari usia 0-1 tahun anak telah mampu melakukan aktivitas berirama melalui mengayunkan badan, bergoyang badan dan melonjak-lonjak. Pada usia 1-2 tahun anak telah mampu berceloteh berbentuk irama yang belum teratur. Pada usia 2 tahun anak telah mampu menyanyi secara spontan lagu yang iramanya hampir teratur kemudian mulai usia 3 tahun anak telah mampu menirukan bentuk pola irama pendek. 5-6 tahun anak telah mampu (1) menirukan pola irama pendek

menggunakan alat musik (alat musik perkusi). (2) anak dapat mulai belajar bermusik dengan menggunakan alat musik perkusi, Alat musik yang digunakan berasal dari barang bekas.

Melalui permainan alat musik perkusi maka diharapkan persepsi bunyi irama anak dapat berkembang dengan baik sesuai tahapan perkembangannya.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah berikut identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Permainan alat musik perkusi masih monoton/ belum bervariasi.
2. Media musik perkusi yang digunakan belum bervariasi sehingga kurang menarik bagi anak.
3. Dalam permainan alat musik perkusi belum tercipta irama musikal karena persepsi bunyi irama belum difahami.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada : pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngabean I, Kemusuh, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang diteliti dibatasi pada: Apakah ada pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngabean I?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan peneliti mengadakan penelitian eksperimen di kelompok B TK ABA NGABEAN I adalah untuk mengetahui pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak.

### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian Pengaruh Permainan Alat Musik Perkusi Terhadap Persepsi Bunyi Irama pada Anak Kelompok B TK ABA Ngebean I Kemusuh, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta” memiliki manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Umum**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan terhadap ilmu pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan persepsi bunyi pada anak melalui proses pembelajaran yang kondusif dan efektif sehingga dapat memberikan pendidikan yang tepat bagi anak usia dini.

#### **2. Manfaat Khusus**

##### **a. Bagi peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung mengenai pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama anak usia dini.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan masukan untuk guru pendidikan anak usia dini dalam memberikan permainan alat musik perkusi pada anak.

c. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua bahwasanya dengan bermain alat musik perkusi juga berpengaruh terhadap persepsi bunyi pada anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Deskripsi Teori Perkembangan Alat Musik Perkusi**

###### **a. Pengertian Alat Musik Perkusi.**

Alat musik perkusi sering juga disebut alat musik pukul atau tabuh adalah alat musik yang menghasilkan suara dengan cara di pukul, ditabuh, digoyang, digosok-gosokkan, atau dengan cara lain yang membuat objek bergetar maupun mengeluarkan suara lain baik dengan dipukul menggunakan suatu alat, dengan tongkat (stik), maupun dengan tangan kosong, di kocok, ataupun di adukan dengan benda lain yang dapat menghasilkan bunyi, instrumen perkusi biasa digunakan pada benda yang digunakan sebagai pengiring dalam suatu permainan musik yang dimainkan bersama sama atau sering disebut dengan permainan alat musik perkusi ansambel.

Menurut Safrina dalam Wulandari (2012: 50) menyatakan bahwa untuk alat musik pukul, cara membunyikannya adalah dengan cara di pukul dan disentuhkan satu sama lain sehingga dapat menghasilkan nada. Alat musik pukul juga disebut dengan alat musik perkusi.

Perkusi kata ini berasal dari kata *percussion* (yang berarti memukul) dan percussus (kata benda yang berarti “pukulan”). Jenis musik yang termasuk kategori alat musik perkusi ini antara lain adalah : drum set, marimba, tamborin, dll.

Antropolog dan sejarawan berpendapat bahwa instrumen musik perkusi merupakan alat bantu bermain musik pertama kali yang digunakan manusia, instrument perkusi seperti tangan, kaki, tongkat, batu dan batang lainnya seperti kayu juga termasuk sebagai generasi selanjutnya sebagai evolusi alat musik perkusi. Namun dengan seiring berjalannya waktu alat musik yang digunakan sebagai alat untuk bermain musik pun semakin modern, alat musik perkusi dapat dibuat dengan menggunakan barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi, alat musik yang dapat digunakan dalam bermain musik dapat menggunakan alat rumah tangga yang sudah tidak gunakan seperti panci, penggorengan, galon tempat air, ember, drum, kaleng susu, kaleng roti dan masih banyak alat rumah tangga yang sudah tidak terpakai yang menghasilkan bunyi menarik dan nyaring dapat dipergunakan sebagai alat musik perkusi.

Gary Cook dalam *“teaching Percusion” university Arizona* menyatakan instrumen perkusi di klasifikasikan ke dalam bermacam-macam cerita, kadang-kadang bergantung pada konstruksinya, ada tradisi/ fungsi dan teori musik orkestra atau kelaziman dengan pengetahuan umum yang ada. Instrument berorientasi atau instrumen tak berorientasi meskipun benar klasifikasi demikian secara luas terlihat masih kurang jelas.

Menurut Muhammad (1995: 66) alat musik perkusi atau alat musik pukul merupakan alat musik yang bunyinya ditimbulkan oleh pukulan sebuah benda dengan benda lain. Alat perkusi merupakan suatu alat musik yang menarik karena alat musik tersebut dapat beraneka macam, dapat

dibuat sendiri dengan cara yang mudah dan tidak dengan biaya yang mahal jika ingin membuat alat musik perkusi tersebut.

Alat musik perkusi juga dapat dimainkan ataupun dibuat oleh siapa saja termasuk anak-anak maka dengan demikian sebagai pendidik juga dapat memperkenalkan alat musik perkusi dan mengajarkan cara membuat alat musik dari bahan-bahan bekas kepada anak-anak, dalam mengajarkan anak untuk membuat alat musik perkusi ini banyak manfaatnya, selain untuk melatih dan mengembangkan kreatifitas anak alat musik perkusi ini dapat dibuat dengan menggunakan barang-barang bekas sehingga dapat menanamkan kebersihan kepada anak memberikan pengetahuan kepada anak bahwa barang bekas itu tidak semua rusak atau tidak bisa digunakan namun ada juga barang bekas yang dapat digunakan salah satunya untuk membuat alat musik perkusi ini.

Melalui alat musik perkusi anak akan dapat mengenal musik dan alat-alat musik mulai dari alat yang sederhana yaitu alat musik perkusi, anak juga akan dapat belajar mengenai pola ketukan serta melatih kepekaan rasa, anak perlu diberi kesempatan dalam memainkan dan menjadikan kualitas bunyi alat musik perkusi, karena alat musik perkusi merupakan alat musik yang sederhana dan mudah dimainkan oleh anak-anak Taman Kanak-Kanak (Saleh, 2010: 18) anak akan berprestasi mulai dari alat musik yang paling sederhana yang baru di kenalnya.

Pakar musik anak-anak Muhammad (1996: 105) menyatakan bahwa alat musik anak Taman Kanak-Kanak di antaranya harus ringan serta



memiliki ragam bunyi yang menarik perhatian dan minat anak. Contoh alat musik yang ringan bagi anak diantaranya : tambur, drum , triangle, dan simbal. Alat musik yang dimaksudkan bisa dibuat sendiri dari bahan-bahan bekas yang ada di sekitar kita, artinya kita dan juga anak-anak juga dapat menciptakan dan memanfaatkan barang yang tidak dipakai lagi menjadi sesuatu yang berarti dan menarik untuk dibuat mainan sebagai sarana untuk bermain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat musik perkusi (alat musik pukul atau tabuh) adalah alat musik yang menghasilkan suara dengan cara dipukul, ditabuh, digoyang, digosok-gosokkan, atau dengan cara lain yang membuat objek bergetar maupun mengeluarkan suara.

#### **b. Instrument Perkusi**

Instrument perkusi merupakan instrument yang memiliki bentuk dan suara yang khas dari masing-masing instrument tersebut. Menurut Machfauzia (2006: 1) kata "*percussion*" berasal dari bahasa inggris atau lebih dikenal dengan perkusi, sebenarnya merupakan istilah lain yaitu "*percussion*" yang berarti pukul bentur dan kata "*percussun*" yang berarti pukulan sedangkan yang dimaksud perkusi dalam bentuk Bahasa Indonesia (2001: 861) berarti "alat musik pukul". Sementara itu Banoe (2003: 331) mengartikan perkusi sebagai "ragam alat" yang cara membunyikannya dengan cara dipukul atau diguncang pernyataan yang sama tentang instrumen perkusi, di kemukakan oleh Machfauzia (2006: 1,8) bahwa:

Instrumen perkusi dapat diartikan sebagai alat musik yang cara memukulnya antara lain dipukul, diguncang, digaruk, digosok, saling dibenturkan, serta dihentakkan menggunakan stick, tangan, pemukul, yang ujungnya lunak (mallet) dan stik berupa sikat dari kawat (wire brush).

Seperti halnya instrumen-instrumen lain, Machfauzia (2006: 4) menjelaskan bahwa instrumen perkusi dibagi menjadi dua bagian yaitu “instrument perkusi ritmis dan instrument perkusi melodis” tersebut adalah sebagai berikut :

### **1) Instrument Perkusi Ritmis**

Instrumen perkusi ritmis menurut Machfauzia (2006: 8) adalah “instrument perkusi yang tidak dimiliki nada”. Dilihat dari sumber bunyinya Machfauzia(2006: 2) menjelaskan bahwa instrumen perkusi ritmis dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok: *Membranphone* dan *Idiophone*. *Membranphone* yaitu sumber bunyi yang dihasilkan dari getaran membran, sedangkan *idiophone* yaitu sumber bunyinya berasal dari alat musik itu sendiri.

Beberapa jenis instrumen membranphone ritmis antara lain drum set, cahaya dan jingle, sedangkan jenis instrumen idiophone ritmis antara lain triangle, claves, maracas, cabasa, guiro, tambourine, coe bells dan vibra slap.

### **2) Instrument Perkusi Melodis**

Instrument perkusi melodis menurut Machfauzia (2006: 49) adalah instrumen perkusi yang mempunyai nada dengan cara memainkannya dipukul dengan stick secara bergantian antara tangan kiri dan kanan. Di

katakan bernada karena instrumen tersebut memiliki tangga nada, sehingga disebut bernada (melodis). Seperti halnya instrumen perkusi ritmis, instrument perkusi melodis dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok berdasarkan sumber bunyinya: *Membranphone* dan *Idiophone*, jenis instrumen membranphone melodis yaitu timpani, sedangkan instrument *idiophone melodis* yaitu *xylophone*, *glockenspiel*, *benyara*, *marimba vibranphone* dan *tubular bells* atau *chimes*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan instrumen perkusi adalah alat musik perkusi yang cara memainkannya dipukul, diguncang, digaruk, digosok, saling berbenturan dengan menggunakan stik.

Untuk membunyikan instrument perkusi diperlukan tehnik-tehnik dalam memainkannya. Adapun tehnik diperlukan dalam pembelajaran ansambel perkusi yaitu dengan dipukul dan saling dibenturkan. Teknik dengan dipukul merupakan teknik bermain dengan cara memukulkan instrument menggunakan tangan dengan posisi telapak tangan ditelungkupkan, pemukul yang ujungnya lunak (mallet) dan stick berupa sikat dari kawat (wire brushes) sementara teknik saling dibenturkan merupakan teknik bermain dengan cara membenturkan dua atau lebih instrument perkusi.

### **c. Macam-Macam Alat Musik Perkusi**

Macam macam dari alat musik sendiri sangat banyak dan beragam, namun tidak semua alat perkusi yang harus diperkenalkan kepada anak,

cukup alat musik perkusi yang ringan dan mudah dipegang oleh anak dan yang paling penting tidak berbahaya bagi anak.

Muhammad, (1996: 105) menyatakan bahwa alat musik anak Taman Kanak-Kanak diantaranya harus ringan serta memiliki ragam bunyi yang menarik perhatian dan minat anak. Selain alat musik perkusi memiliki ragam bunyi yang menarik bagi anak alat musik perkusi juga dapat melatih kreativitas anak dalam membuatnya sehingga dapat membuat anak berprestasi.

Seperti yang dikatakana oleh Saleh, (2010: 18) perkusi merupakan alat musik yang sangat sederhana dan mudah dimainkan oleh anak-anak Taman kanak-Kanak, anak akan berprestasi mulai dari alat musik yang paling sederhana yang baru dikenalnya.

Sebagai langkah awal dalam memperkenalkan alat musik perkusi yang sederhana anak dapat diperkenallkan dengan alat musik perkusi yang dapat menimbulkan bunyi yang menarik dan bagus seperti berikut ini:

### **1) Kerincing**

Kerincing dibuat dari besi yang berbentuk segitiga, pemegangnya berupa seulas tali pendek yang diikat pada buncunya. Kerincing mempunyai sebatang besi pengetuk. Apabila diketuk kerincing menghasilkan bunyi lanjut yang nyaring.

Cara memegang dan menggunakan kerincing yaitu dengan cara memegang dan memainkan kerincing, pegang pada sebelah tangan dan pengetuk disebelah tangan lain, pastikan tangan yang memegang tali

tidak menyentuh kerincing, boleh dimainkan dengan mengetuk pada besi yang berbentuk segitiga dengan mengetuk pada besi.

## 2) Kastenyet

Kastenyet instrumen perkusi (*vidiophone*) yang diganti dalam moor, utamiah musik purba room, instrumen tersebut terdiri dari sepasang cengkrenge, cengkleng dan kastenyet diciptakan untuk menghasilkan klik birama dan bunyi yang sangat bagus atau suara ketukan yang terdiri dari sisi pesat klik. Alat musik ini dahulu dibuat dengan menggunakan kayu namaun sekarang diperbaiki dan dibuat dengan menggunakan kaca sehingga lebih modern dan populer.



Gambar 1.1 kastenat dan kerincing  
Sumber :Mi. Scriband.blogspot.com

## 3) Tamborin

Tamborin adalah alat musik perkusi yang dimainkan dengan cara ditabuh dan digoyang-goyangkan, tamborin menghasilkan suara gemrincing yang boleh digabungkan dengan suara tabuahn dari bagian membrannya. Tamborin di buat dari bingkai kayu bulat yang dilengkapi dengan membrane pelapis dari kulit lembu atau plastik tamborim mempunyai beberapa symbol atau kerincingan logam disekeliling

bingkainya yang akan mengeluarkan bunyi gemerincing bila alat musik di goyangkan. Tamborin biasanya dimainkan dengan cara dipegang secara menegak dan digoyangkan dengan salah satu tangan disertai tabuhan pada membrane kulit dengan menggunakan tangan yang lain.



Gambar. 1.2 Tamborin  
Sumber. Kartinamohamed.blogspot.com

#### 4) Kayu Tik\_Tok

Kayu tik-tok dibuat dengan menggunakan kayu yang diberi pegangan yang berfungsi untuk memegang jika ingin mengetuk. Tik tong menghasilkan bunyi yang tidak lanjut, bunyi dibagian kanan tik tok tidak sama dengan bunyi dibagian kiri.

Cara memegang dan menggunakan tik\_tok dengan tangan kiri dan pemegangnya dengan kanan diketuk tik-tok bagian kiri sehingga akan menghasilkan bunyi yang bergilir.



Gambar.1.3 alat musik perkusi Tik –Tok  
Sumber. Sharinahhashim.blogspot.com

## 5) Drum

Drum merupakan alat musik perkusi yang secara teknisnya diklasifikasikan sebagai membranphones. Gendang yang terdiri dari satu membrane yang di kenal sebagai kulit drum, yang diragangkan diatas cengkrenng dan bersentuhan secara langsung dengan tangan pemain atau dengan menggunakan tongkat pemukul drum yang dapat menghasilkan bunyi lebih keras lagi.



Gambar.1.4 alat musik perkusi Drum  
Sumber. Syaharimanhamid.blogspot.com

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat musik perkusi merupakan alat musik sederhana dan mudah di mainkan oleh anak-anak sehingga harus ringan dan memiliki ragam bunyi yang menarik perhatian dan minat anak yang dapat dimainkan dengan cara dipikul, disentuh dan digoyangkan. Dalam penelitian ini,. Terkait kesimpulan di atas maka akan menggunakan botol bekas, kayu sebagai pemukul,kaleng bekas.

#### **d. Ansambel Musik Perkusi**

Alat musik perkusi merupakan alat musik yang sangat sederhana dan dapat menghasilkan bunyi yang bagus ketika seseorang bisa memainkan dengan instrument yang benar, banyak manfaat yang diperoleh dengan memainkan alat musik perkusi tersebut alat musik perkusi salah satu manfaatnya adalah dengan bermain alat musik perkusi kreatifitas anak akan berkembang dengan sendirinya. Alat musik perkusi akan lebih indah jika dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan alat musik perkusi yang terbuat dari bahan yang berneda-beda sehingga suara yang di hasilkan juga menjadi kombinasi suar yang bagus yang berasal dari alat musik perkusi tersebut. Memainkan alat musik secara bersamma lebih dari dua orang sering kali dengan bermain alat musik ansambel perkusi. Berikut pengertian ansambel perkusi adalah :

Istilah ansambel berasal dari bahasa prancis yaitu *ensemble* yang artinya “rombongan/permainan bersama” Kodijat, (1989: 25). Dalam kamus bahasa Indonesia, kata ansambel mempunyai bahasa Indonesia, kata ansambel mempunyai arti “bersama” Marhijanto, (1991: 52).

Pengertian ansambel juga disampaikan oleh para ahli diantaranya Haryanto (1994: 92) bahasa ansambel musik adalah “permainan musik yang dimainkan secara bersama terdiri dari dua orang atau lebih dengan menggunakan satu jenis atau berbagai macam alat musik atau vocal manusia”. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Tambayong (1992: 13) yang menyatakan ansambel “berarti kelompok orang-orang bernyanyi.



Dengan atau tanpa iringan instrument, begitu juga dengan kelompok pemain musik dengan atau tanpa nyanyian”.Sementara menurut Sugiyanto (2004: 89) ansambel dapat di mainkan sebagai “sebuah sajian musik yang di lakukan secara bersama-sama dengan menggunakan satu jenis alat musik berbagai jenis alat musik.

Menurut Ardianto (1996: 7) ansambel dalam musik adalah permainan –permainan bersama dalam kelompok kecil dan jumlah pemain berkisar antara 2 sampai 15 orang. Sementara menurut Basuki (1994: 2) ansambel adalah sebagai berikut:

“Bentuk penyajian musik yang di mainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan alat-alat musik tertentu, serta memainkan lagu-lagu sederhana.Menurut peran fungsinya alat-alat musik yang di gunakan dalam bermain musik ansambel dapat di kelompokkan menurut tugas macam, yaitu alat musik melodis, alat musik ritmis dan alat musik harmonis”.

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa ansambel musik adalah bermain musik yang dilakukan secara bersama-sama dengan menggunakan alat musik ritmis dan melodis sederhana yang dilakukan minimal dua orang.

Didalam musik ansambel terdapat alat musik yang berfungsi sebagai melodi pokok, sebagai pengiring dan sebagai melodi pokok, sebagai pengiring, dan sebagai alat musik ritmis. Hal tersebut seperti dikemukakan Sulaeman danSuhaya (1995: 1) yang mengatakan bahwa :

“Musik ansambel pada umumnya terbagi atas tiga macam kelompok alat musik yaitu: 1) alat musik melodi ialah alat musik yang bernada seperti melodeon, pianika, rekorder, dan sulung bamb. 2) alat musik pengiring ialah alat musik yang berfungsi sebagai pengiring piano, organ, gitar, harmonica, akor dan sebagainya.3) alat musik ritmis ialah alat musik tak bernada

atau dapat di sebut juga perkusi yang bernada seperti triangele, simbal. Kastanet, tamborin, tam-tam, senar dram, bass dll”.

Dalam pembelajaran ansambel diperlakukan persiapan-persiapan seperti misalnya menyiapkan partitur tersendiri sesuai dengan alat musik yang di gunakan kemudian diperlukan latihan untuk menghasilkan kualitas bermain ansambel yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan ungkapan Basuki (1994: 2) bahwa :

Agar penyajian ansambel berhasil baik, di perhatikan hal-hal sebagai brikut : pengaturan perbandingan jumlah alat-alat musik yang di pakai, seperti jenis alat musik memiliki partitur tersendiri. Latihan-latihan di lakukan secara rutin, teratur, terarah. Untuk meningkatkan ketrampilan serta profesionalisme para pemain di perlakukan latihan memainkan alat-alat musik yang di pakai dalam berbagai macam dasar nada atau tangga nada. Hal ini di maksudkan untuk mendapatkan kualitas permainan dan ansambel seoptimal mungkin.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat dijelaskan mengenai arti ansambel sebagai permainan musik yang dimainkan secara bersama-sama, terdiri dari dua orang atau lebih menggunakan satu jenis atau berbagai alat musik. Tidak hanya alat musik perkusi modern yang dapat di gunakan untuk sebagai iringan musik ansambel namun alat musik perkusi yang di buat oleh anak-anak Taman Kanak-Kanak yang berasal dari barang bekas juga bisa menjadi alat musik ansambel perkusi, tergantung dari kreatifitas anak dalam membuat berbagai macam alat musik perkusi yang dibuat dan mengaplikasikannya dalam nyanyian yang didalamnya diiringi dengan musik ansambel perkusi secara bersama-sama.

#### **e. Karakteristik Musik Anak Taman Kanak-Kanak**

Karakteristik anak dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Musik juga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk berfikir kreatif, karakter musik anak usia 5-7 tahun hendaknya memiliki melodi ritme yang sederhana, kalimat tidak panjang dan syair dapat dipahami anak. Musik hendaknya sesuai dengan dunia anak. Karakteristik musik anak menurut Husni, (2005: 115-116) sebagai berikut:

- 1) Pola melodi dan ritme pendek, mudah diingat, yang pada saatnya berguna untuk dapat dikembangkan (improvisasi), diubah, diperbarui, diulang sesuai kemampuan dan kreatifitas anak. (Gordon, 1990).
- 2) Mengandung unsur hasil lain, seperti tempo, dinamik, bunyi, dan ekspresi musik yang bisa diolah dan diekspresikan /diganti, hal ini memberikan kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman mengolah bunyi melalui musik.
- 3) Lagu yang memiliki syair yang sesuai bagi anak. Syair bisa mengandung pesan yang bermanfaat bagi anak.
- 4) Musik yang sesuai dengan minat dan menyatu dengan kehidupan sehari-hari anak.
- 5) Musik mengandung hal yang menarik bagi anak.
- 6) Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bergerak melalui musik.

#### **f. Manfaat Bermusik Anak Tanak Kanak-Kanak**

Menurut kamtini Sumanto (2009: 22) banyak fungsi jika anak-anak mempelajari musik di antaranya:

- 1) Fungsi psikologi , secara psikologi anak-anak di tumbuh kembangkan melalui nyanyian dalam mental dan kepribadiannya.
- 2) Fungsi fisikis, melalui nyanyian anak-anak dibina dalam pertumbuhan fisiknya, pernafasannya, kerangkongannya dan lain –lain secara selaras.
- 3) Fungsi intelegensi melalui musik dan nyanyian dapat di kembangkan daya pikir daya kreativitas dan daya imajinasinya.
- 4) Fungsi emosi melalui musik dan nyanyian dapat dibina rasa kasih sayang anak-anak rasa senang dan sebagainya.
- 5) Fungsi sosial pada diri anak-anak hubungan dengan orang lain :sifat menolong, memberi perhatian, dan mengenal kepentingan umum dan sebagainya.

## **2. Persepsi Bunyi Irama**

### **a. Persepsi bunyi**

Persepsi bunyi adalah ketika indera pendengaran seseorang mampu untuk membedakan ciri bunyi yang satu dengan yang lain, maksudnya orang yang mendengar bunyi-bunyi dari sesuatu yang dapat mengeluarkan bunyi dia dapat mengidentifikasi bunyi yang didengar itu kemudian mampu menangkap dan memahami rangkaian bunyi irama yang dimainkan oleh seseorang sehingga membentuk sebuah irama musik yang enak untuk diperdengarkan. Seseorang yang sedang bermain musik secara tidak langsung akan melatih kepekaan dalam persepsi bunyi.

Tujuan mengenalkan anak pada persepsi bunyi sendiri adalah agar anak mampu merespon bunyi, kemudian anak mampu mendengar bunyi

yang dihasilkan oleh alat musik yang dimainkan oleh orang lain maupun dimainkan sendiri.

Manfaat dari persepsi bunyi itu sendiri diantaranya adalah : jika anak mendengarkan bunyi dari alat musik maka emosi anak akan meningkat akan membuat anak menjadi berkeinginan untuk dapat mempelajarinya maka hendaknya kenalkan kepada anak alat musik yang berbentuk sederhana, dengan persepsi bunyi maka motorik anak juga akan berkembang sempurna, kemampuan adaptasi bunyi anak akan berkembang.

#### **b. Persepsi**

Walgito (1997: 221) menjelaskan pengertian persepsi merupakan stimulus yang diindra oleh individu, diorganisasikan, kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindra. Dengan kata lain persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu, akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi.

Menurut Gibson, dkk (1989: 146) yang menyatakan definisi persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh individu untuk menafsir dan memahami dunia sekitarnya (terhadap obyek), tanda-tanda dari sudut pengalaman yang bersangkutan. Dengan kata lain, persepsi mencakup penerimaan stimulus, pengorganisasian, dan penerjemahan atau penafsiran stimulus yang diorganisasikan dengan cara yang dapat mempengaruhi

perilaku dan pembentukan sikap. Gibson, dkk (1989: 148) juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu akan memberikan arti kepada stimulus dengan cara yang berbeda meskipun obyeknya sama. Cara individu melihat situasi seringkali lebih penting dari pada situasi itu sendiri. Persepsi bersifat individual, meskipun stimulus yang diterimanya sama, tetapi karena setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda, kemampuan berfikir yang berbeda, maka hal tersebut sangat memungkinkan terjadinya perbedaan persepsi pada setiap individu. Taraf terakhir dari proses persepsi adalah individu menyadari apa yang diterima melalui alat indera atau reseptor.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan, bahwa persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia kemudian diproses dan dikategorikan dalam suatu gaya tertentu atau dengan kata lain persepsi adalah interpretasi terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan yang bersifat individual, meskipun stimulus yang diterimanya sama, tetapi karena setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda, kemampuan berfikir yang berbeda, maka hal tersebut sangat memungkinkan terjadi perbedaan persepsi pada setiap individu.

### **c. Bunyi**

Bunyi adalah merupakan suatu suara yang dihasilkan oleh benda yang dapat menghasilkan suara tidak hanya benda yang dapat disebut dengan bunyi namun sesuatu seperti manusia maupun hewan yang dapat mengeluarkan suara itu juga disebut dengan bunyi yang berasal dari makhluk

hidup. Bunyi adalah penempatan mekanis atau gelombang longitudinal yang merambat melalui medium. Kebanyakan bunyi adalah merupakan gabungan berbagai sinyal getar terdiri dari gelombang harmonis, tetapi suara murni secara teoritis dapat dijelaskan dengan kecepatan getar osilasi atau frekuensi yang diukur dalam satuan getaran *Hertz (Hz)* dan amplitudo atau kenyaringan bunyi dengan pengukuran dalam satuan tekanan suara desibel (dB). Manusia mendengar bunyi saat gelombang bunyi, yaitu getaran di udara atau medium lain, sampai ke gendang telinga manusia. Batas frekuensi bunyi yang dapat didengar oleh telinga manusia berkisar antara 20 Hz sampai 20 kHz pada amplitudo berbagai variasi dalam kurva responsnya. Suara di atas 20 kHz disebut ultrasonik dan di bawah 20 Hz disebut infrasonik. Bunyi dapat berasal dari makhluk hidup maupun suatu barang yang sering disebut alat musik sumber bunyi dari alat musik dapat dibedakan di antaranya oleh bentuk alat musik, bahan yang dipergunakan untuk membuatnya maupun alat pemukul yang digunakan untuk memukul alat musik itu sendiri.

Menurut Collier dan Cohen (1990: 12) Bunyi biasanya diproduksi oleh sumber bunyi yang mengubah tekanan udara yang ada pada ruangan sehingga partikel-partikel udara membentuk bunyi makan keras suara yang di hasilakan maka makin cepat pula perubahan yang tekanan udara yang terjadi perubahan tekanan udara menghasilkan gelombang bunyi.

Menurut Thomas (2005: 279) segala sesuatu suara yang dapat diperdengarkan oleh telinga manusia itu disebut dengan bunyi, manusia

dapat mendengarkan bunyi sejak manusia ada dalam kandungan berusia 4 bulan, bunyi yang pertama kali didengarkan oleh bayi adalah bunyi detak jantung ibunya kemudian anak baru bisa mendengarkan suara-suara lain yang berasal dari luar kandungan seperti stimulus-stimulus musik classic yang sengaja ibu perdengarkan diperutnya untuk sang anak karena musik itu dapat berfungsi untuk merangsang sel-sel otak bayi.

Menurut Garrett, (2003: 218) bunyi suara yang dapat didengar oleh anak usia dini ialah suara yang memiliki sensitifitas untuk didengar, berupa getaran suara yang sampai ke telinga melalui udara. Dengan frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 *hz*. Getaran suara dibawah frekuensi 20 *hz* dan di atas frekuensi 20.000 *hz* sulit sulit untuk didengar. Artinya suara dibawah frekuensi dua puluh sangat rendah dan tidak dapat ditangkap getaran suara oleh telinga Solso (2002 :91).

Menurut Thomas (2005: 279) segala sesuatu yang di perdengarkan kepada anak usia dini haruslah bunyi suara yang fokus pada pola utama suara, menyenangkan, menumbuhkan perhatian, menarik, dan memiliki limit waktu dan frekuensi yang cukup untuk didengar. Jadi apa yang didengar oleh anak usia dini dengan dimensi-dimensi tersebut akan tersimpan dalam otak yang disebut *temporal lob* yang melibatkan pendengaran (Santrock, 1997: 138) apa yang didengar ditelinga kanan akan tercatat ditelinga kiri begitupun sebaliknya apa yang di dengar ditelinga kiri akan dicatat dalam telinga kanan (Garret, 2003: 222). Berkaitan dengan keterbatasan pendengaran maka sebagai orang tua dan pendidik harus dapat



menghindari perkataan yang tidak baik, mendengarkan kepada mereka kata-kata yang indah, suara musik ritmik, yang merdu dan macam-macam bunyi suara yang indah dan syahdu sehingga menyenangkan bagi pendengaran anak usia dini.

Bermain dengan permainan yang dapat melatih konsentrasi mendengar pada anak dapat dilakukan dengan cara membunyikan benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi bunyian. Misalnya drum, galon air minum, kotak pasir, segitiga dan stik. Drum dipukul pada tepinya, kemudian bagian tengahnya, akan menghasilkan bunyi yang rendah dan tinggi. Stik dipukul pada benda-benda yang menghasilkan bunyi misalnya stik dipukul-pukulkan pada galon air minum, botol, piring, mangkuk, gelas, ember, panik, baskom dan lainnya yang mudah didapat dilingkungan sekitar sehingga anak-anak akan kaya dengan berbagai macam bunyi dan suara yang dapat didengar dari lingkungan sekitar.

Menurut (pilligian, 2006: 152) benda-benda yang dipukul dengan stik dan menghasilkan berbagai bunyi suara akan sangat menarik bagi anak usia dini sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada bunyi suara tertentu sedikit demi sedikit. Dengan anak terbiasa memperdengarkan berbagai bunyi yang berasal dari lingkungan sekitar seperti peralatan rumah tangga yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari maka anak akan lebih mudah untuk meningkatkan daya konsentrasi anak.

Menurut (Thijsswn, Jo; 1992: 152) yang disebut dengan konsentrasi berdasarkan pengalaman empirik jadi latihan konsentrasi mendengar

merupakan upaya untuk membangun kematangan anak usia dini dan TK dalam mendengar berbagai jenis bunyi dan suara, ucapan kata-kata dan kalimat sederhana, ritme dan irama, sehingga mereka mampu untuk membedakan dan memilih bunyi suara dari berbagai sumber bunyi di lingkungan sekitarnya. Hasil dari segala sesuatu yang akan didengar anak usia dini sebagai objek konsentrasi mendengar ini tertuju pada tingkat kematangan dan perkembangan bahasa. Sebab mendengar merupakan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses berbahasa bagi setiap manusia sedangkan bahasa anak akan terbentuk mulai anak usia dini.

#### **d. Tranmisi Bunyi**

Menurut Garman, 1994: 4) bunyi yang dihasilkan manusia maupun bunyi yang berasal dari alam ditranmisikan ke telinga pendengaran melalui gelombang udara. Pada saat bunyi dikeluarkan, udara tergetar suara dan membentuk semacam gelombang. Gelombang yang membawa bunyi itu bergerak dari depan mulut pembicara kearah telinga pendengar. Dengan mekanisme yang ada pada telinga, manusia menerima bunyi ini dengan melalui syaraf-syaraf sensori bunyi yang kemudian dikirimkan ke otak manusia untuk di proses dan kemudian ditangkapnya.

Pemrosesan otak dibimbing oleh pengetahuan kita tentang bahasa tersebut, termasuk pengetahuan kita tentang bunyi-bunyi itu dibuat dan fitur apa saja yang terlihat.

Menurut Clark dalam Soenjono (2005: 49) suatu bunyi yang dapat diucapkan oleh anak-anak salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan dimana bunyi itu berada.

Menurut Clack & Clack (1977: 49) ada tiga tahap dalam pemrosesan persepsi bunyi :

- 1) Tahap Auditori : pada tahap ini manusia menerima ujaran sepotong demi sepotong. Ujaran ini kemudian ditanggapi dari segi fitur akustiknya, konsep-konsep seperti titik artikulasi, cara artikulasi, fitur distinguishing, dan VOT sangat bermanfaat di sini karena inilah yang memisahkan satu bunyi dari bunyi yang lain. Bunyi-bunyi dalam ujaran itu disimpan dalam memori auditori.
- 2) Tahap fonetik : bunyi-bunyi itu kemudian diidentifikasi. Dalam proses mental misalnya, apakah bunyi tersebut [+ konsonantal] , [+ vois], [+nasal], dst. Begitu pula lingkungan bunyi itu : apakah bunyi tadi diikuti oleh vocal atau oleh konsonan. Kalau oleh vocal, vocal macam apa-vokal depan , vocal belakang, vocal tinggi, vocal rendah, dsb. Untuk menentukan bunyi apa yang akan didengar dengan memperhatikan hal-hal seperti titik artikulasi, cara artikulasi dan fitur distinguishingnya. Kemudian VOT-nya juga diperhatikan karena VOT inilah yang akan menentukan kapan getaran pada pita suara terjadi. Segmen-segmen bunyi ini kemudian disimpan di memori fonetik.

Perbedaan antara memori audio dengan memori fonetik adalah bahwa pada memori audio dengan memori fonetik adalah pada memori audio semua variasi yang ada pada bunyi itu disimpan pada memori audio bukan fonem dan bukan hanya titik artikulasi, cara artikulasi , dan fitur-fitur di

signifikannya saja tetapi juga pengaruh bunyi yang mengikutinya. Dengan demikian setidaknya diikuti oleh bundaran bibir (lip-rounding). Pada memori fonetik, hal-hal seperti ini sudah tidak di perlukan lagi karena begitu ditangkap bunyi itu sebagai bunyi maka detailnya sudah tidak signifikan lagi. Analisi mental yang lain adalah untuk melihat bagaimana bunyi-bunyi itu diurutkan karena urutan bunyi inilah yang nantinya menentukan kata yang berda bila urutanya beda. 3) Tahap Fonologis : pada tahap ini metal kita menerapkan aturan fenologis pada deretan bunyi yang kita dengar untuk menentukan apakah bunyi-bunyi tadi sudah mengikuti aturan fonotatik .

#### **e. Pengertian Irama**

Irama berasal dari kata wirama yang berarti gerak yang berukuran, ukuran perbandingan, mengalir. Gerak perulangan atau gerak yang mengalir ajeg (teratur) dan terus menerus. Perulangan bentuk biasanya memberi kesan keselarasan dan bentuk diulang seakan akan seperti ketukan dari sebuah irama. Irama adalah ketukan yang dilakukan secara teratur, Irama akan memperindah musik sehingga banyak orang dapat merasakan keindahan musik. Irama juga mempunyai istilah lain yaitu ritme.

Irama merupakan aspek yang paling mendasar dari perkembangan musik pada anak-anak. Anak-anak berusia antara delapan belas bulan dan dua tahun dapat menunjukkan pemahaman pulsa ritmis dan pengakuan pola berirama melalui bermain musik dan kegiatan. Dunia ini penuh dengan

suara berirama, dan anak-anak mengembangkan kosakata ritme dengan meniru suara yang mengelilingi mereka.

Menurut (Jamalus, 1988: 7) Irama adalah urutan rangkain gerak yang menjadi unsur dalam sebuah musik Irama berhubungan dengan panjang pendeknya not dan berat ringannya tekanan atau aksen pada not. Namun demikian, oleh teraturnya gerak maka irama tetap dapat dirasakan meskipun melodi diam. Dan keteraturan gerak ini menyebabkan lagu lebih indah didengar dan dirasakan

Irama atau Ritme adalah pengaturan bunyi dalam waktu. Menurut gitar pedia ritme adalah pengaturan logis rangkaian bunyi berdasarkan lama singkatnya ia dibunyikan agar menghasilkan sebuah gagasan musikal, tanpa not sekalipun kita masih bisa membuat musik yang berupa kumpulan bunyi tetabuhan ritmis, sebaliknya, musik tidak akan lengkap apabila tidak ada ritme, sekalipun kita memiliki macam-macam not dan warna suara.ritme adalah suatu bagian dari melodi atau lagu. Ia berhubungan dengan distribusi not-not dalam waktu dan tekanan not-not itu. Not-not dalam waktu ini diberi berbagai nilai. Ritme harus dibedakan dengan matra. Secara sederhana, matra adalah pengelompokan ketukan-ketukan dasar yang tetap dari suatu lagu. Dalam musik populer, ia disebut *beat*, suatu kata bahasa Inggris yang berarti “ketukan” dalam bahasa Indonesia. Jenis-jenis matra membentuk jenis-jenis birama seperti 2/4, 3/4, 4/4, 6/4, 3/8, 6/8, 9/8, dan 12/8. Angka di sebelah kiri garis miring menunjukkan jumlah ketukan per birama; angka di

sebelah kanan menunjukkan nilai not dasar yang melandasi berbagai nilai not yang membentuk ritme suatu lagu.

Menurut (Soeharto, 1975: 51) Irama dalam musik terbentuk oleh bunyi dan diam, dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya, membentuk pola irama, bergerak menurut pulsa dalam ayunan irama. Irama dapat dirasakan dan didengar.

Menurut Safrienna dalam wulandari ( 2012: 32) irama merupakan bagian dari unsur musik. Unsur musik sendiri terdiri atas :irama/ritme itu sendiri, melodi, harmoni, bentuk lagu, dan ekspresi. Irama merupakan unsur yang dianggap paling mendasar dalam musik dimana irama dalam musik terbentuk dari perpaduan sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya, gerak irama ini berkaitan dengan kecepatan atau tempo. Irama mencakup pulsa/ketukan, birama dan pola irama.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan irama adalah salah satu unsur musik yang paling dasar dalam musik, irama terbentuk dari beberapa bunyi yang panjang pendek ketukukannya bermacam-macam.

#### **f. Instrumen takadimi**

Richard Hoffman, dkk (2012: 45) merancang suatu sistem irama-pedagogi disebut Takadimi yang didasarkan pada penelitian, teori belajar, dan metode praktek terbaik. Salah satu ciri yang paling menarik adalah

bahwa hal itu dapat digunakan dengan semua usia tingkat dan di umum, paduan suara, dan musik instrumental.

Menurut Ahli Kodály Philip Tacka dan Michael Houlahan (2012: 61) dari Millersville University telah menyatakan bahwa "sistem ritme Takadimi memecahkan masalah yang terkait dengan suku kata irama Kodály. Takadimi juga memberikan kesempatan untuk menggunakan suku kata untuk memahami dan melakukan ritme yang lebih kompleks sambil mempertahankan divisi mendasari ritme itu. Sebagai contoh, satu kelompok siswa dapat melakukan kembar enam (ke-vo-ki-di-da-ma) sementara teman sekelas mereka secara bersamaan melakukan basis rootdivision kembar tiga (ta-ki-da) untuk pemahaman yang jelas tentang pulsa, pembagian pulsa , Ini bisa sangat produktif dalam mengajar konsep waktu, subdivisi berirama, hubungan antara irama, dan ritme. Suku kata Rhythm dalam takadimi berfungsi sebagai link penting antara suara dan simbol, menyediakan koneksi penting yang memfasilitasi mengubah notasi baik menjadi suara (membaca) dan suara ke dalam notasi (notating). Karena setiap sistem suku kata dirancang untuk tujuan tertentu, pemilihan sistem irama-suku kata memiliki implikasi jangka panjang yang melekat. Takadimi adalah sistem suku kata berbasis beat, Takadimi Sistem ini relatif sederhana karena hanya dua set terkait suku kata: satu untuk divisi mengalahkan sederhana dan satu untuk divisi mengalahkan majemuk. Sistem unik untuk Takadimi adalah bahwa setiap subdivisi memiliki suku kata yang unik. "Dalam ukuran sederhana, setiap serangan, tanpa notasi, disebut 'Ta', dan setiap serangan

pada paruh kedua mengalahkan disebut 'di.' Subdivisi lebih lanjut disebut 'ka' dan 'mi.' Dalam meter majemuk, 'ta' lagi merupakan serangan terhadap irama, dan suku kata 'ki' dan 'da' berfungsi untuk mengartikulasikan perpecahan mengalahkan. Subdivisi selanjutnya adalah 'va', 'di', dan 'ma'.

### **3. Definisi Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Menurut Soegeng Santoso (2002: 142) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Menurut Hurlock bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Anggraini Sudono mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Bergen dalam Soemantri (2002: 63) bermain terdiri beberapa jenis yaitu :bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan arahan. Ada juga pembagian bermain ditinjau dari jumlah anak yang terlibat. Ada jenis yang bermain sendiri, berdua atau beramai-ramai. bentuk



bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam pendidikan anak termasuk kegiatan pendidikan di TK sebagai kegiatan belajar.

Johnson et Al (1999: 22) mengemukakan bahwa ada 116 definisi tentang bermain. Salah satu diantaranya mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang ulang demi kesenangan, jadi apapun kegiatannya, apabila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain.

Lav vygotsky ( Suratno, 2005: 75 ) melihat bermain adalah memajukan kemampuan berfikir abstrak, merupakan cara bermain dalam kaitannya dengan *Zona of Proximal Development* (ZPD). ZPD adalah jarak antara aktual dan potensial yang dimiliki seorang anak. Dengan bermain maka potensi anak akan berkembang sejalan dengan kemampuan aktualnya. Dengan kata lain bermain akan mengembangkan ZPD anak. Selain itu Vygotsky percaya bahwa bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar mengatur diri sendiri.

Moyles (1994: 81 ) dalam bukunya *The Excellence of play* mengatakan bahwa melalui permainan, pertama kali anak akan melakukan eksplorasi, kemudian menggunakan pengetahuan yang ada, selanjutnya memahami dan akhirnya memecahkan persoalan yang dihadapinya.

Permainan yang dapat membuat anak senang salah satunya dengan bermain menggunakan alat musik perkusi, permainan ini dapat membuat anak bahagia karena meskipun alat musik perkusi merupakan alat bermain yang sederhana namun dapat menghasilkan bunyi yang cukup bagus dan dapat membuat anak menjadi enjoy ketika memainkan alat musik perkusi

ini, siapa saja dapat bermain dengan alat musik perkusi ini karena alat musik perkusi dapat dibuat sendiri dan tidak memakan biaya banyak untuk membuatnya tidak memandang orang berada atau tidak dapat memiliki mainan ini dan dapat memainkannya sesuka hati bahkan dapat menjadi iringan musik untuk bernyanyi ini lah salah satu fungsi dari alat musik perkusi dan yang perlu diketahui dengan memainkan alat musik perkusi maka kreatifitas anak juga bisa berkembang. Fungsi bermain yang lain juga dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut

Menurut Jerome Burner memberi penekanan bahwa fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas perilaku berfikir anak.

Menurut Sutton Smith (2005: 127) fungsi bermain adalah untuk memudahkan transformasi simbolik kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka, dengan demikian anak dapat menggunakan ide-idenya dengan cara baru serta tidak biasa dan menghasilkan ide kreatif yang dapat diterapkan untuk hubungan adaptif.

Menurut Jerome Singer (1999: 5) berpendapat bahwa fungsi bermain adalah memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsang (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dari luar dan dari dalam.

Menurut Santrock (1998: 77) fungsi bermain bagi anak adalah untuk menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya.

Dari pernyataan beberapa ahli diatas dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan anak-anak dan bersifat sangat menyenangkan, bahkan banyak ahli yang berpendapat bahwa dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan suatu kegiatan yang bebas anak akan merasa dirinya tidak tertekan dan dapat melakukan apa saja dengan permainan asalkan dalam bermain anak harus didampingi orang tua agar permainan yang dilakukan anak tidak membahayakan diri anak sendiri.

#### **b. Bermain Alat Musik Perkusi**

Alat musik perkusi merupakan alat musik sederhana yang dapat dibuat sendiri dengan menggunakan barang bekas, alat musik perkusi jika dimainkan akan menghasilkan bunyi yang menarik, alat musik perkusi dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa sebagai berikut contoh alat musik tersebut dan cara memainkannya :

##### **1. Lonceng**

Lonceng merupakan alat musik perkusi yang dapat dibuat sendiri menggunakan tutup botol kaleng yang sudah tidak terpakai kemudian dipukul-pukul hingga rata sampai menyerupai koin, kemudian di beri lubang pada tengah tutup botol yang nantinya akan di gunakan untuk meronce menggunakan kawat kemudian setelah selesai di ronce siapkan kayu dengan ukuran sedang yang akan dikaitkan kedua ujung dengan

kawat yang akan digunnakan untuk memegang lonceng. Untuk lebih amanya lonceng di beri bingkai berupa plastic yang diikatkan pada bingkai tersebut. Lonceng ini akan menghasilkan bunyi yang halus dan nyaring apabila di goncang.

Cara memegang dan memainkan lonceng :

- a) Masukkan empatn jari ke dalam gelong lonceng dan genggam bagian kayu yang di sediakan untuk memegang maka lonceng akan menghasilkan bunyi untuk di goncang.
- b) Genggam pemegang lonceng dengan tangan kiri kemudian ketukkan pergelangan tangan kiri dengan tangan kanan yang menggenggam lonceng.

## 2. Tik-tok

Tik –tok biasanya dibuat dari bahan dasar kayu, tik-tok mempunyai pemegang dan sebatang pengetuk. Tik-tok menghasilkan bunyi yang tidak lanjut, bunyi tik-tok yang di hasilkan dari tik-tok sebelah kiri dan sebelah kanan tidak menghasilkan bunyi yang sama.

Cara memegang dan memainkan tik-tok

- a) Pemegang tik-tok dengan tangan kiri dan pengetukannya dengan tangan kanan.
- b) Ketuk tik-tok pada bagian kiri dan kanan secara bergiliran.

## 3. Tamborin

Tamborin merupakan gelung yang di buat dari kayu atau plastik. Di sekelilingnya terdapat ceper-ceper besi kecil yang menghasilkan bunyi

apabila di guncang. Terdapat dua jenis tamborin yaitu tamborin berkulit dan tamborin tanpa kulit.

Cara memainkan tamborin ada dua cara yaitu :

- a) Pegang tamborin dengan tangan kanan dan goyangkan ke kiri dan ke kanan.
- b) Pemegang tamborin dengan tangan kiri. Ketuk tepi tamborin atau kulit tamborin dengan ujung jari tangan kanan atau kiri.

## **B. Kerangka Pikir**

Pada dasarnya pendidikan di sekolah taman kanak-kanak adalah waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak diantaranya aspek perkembangan bahasa, fisik motorik kasar dan halus, social emosional dan juga bahasa. Pada usia ini biasanya anak sedang mengalami masa peka dimana seluruh komponen perkembangan yang ada pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan sehingga anak mampu untuk menyerap berbagai stimulus yang diberikan dan perkembangan kecerdasan anak yang paling pesat terjadi pada usia ini terlebih pada usia 4-6 tahun yaitu pada usia Taman Kanak-kanak.

Salah satu kegiatan menarik dan menyenangkan yang dapat dikenalkan kepada anak adalah bermain musik, kebanyakan orang menyukai musik karena dengan mendengarkan musik biasanya seseorang hatinya akan menjadi nyaman dan merasa bahagia, musik juga dapat melatih konsentrasi anak terutama pada pendengarannya, anak-anak akan merasa bahagia dan bangga apabila anak dapat memainkan musik sesuka hati. Pada usia anak-anak terutama pada usia

5-6 tahun adalah waktu yang tepat untuk memberikan stimulus kepada anak berupa mengenalkan kepada anak alat musik yang paling sederhana yaitu alat musik perkusi.

Menurut Safrina dalam Wulandari (2012: 50) Alat musik perkusi sering juga disebut alat musik pukul atau tabuh adalah alat musik yang menghasilkan suara dengan cara dipukul, ditabuh, digoyang, digosok-gosokkan, atau dengan cara lain yang membuat objek bergetar maupun mengeluarkan suara lain baik dengan dipukul menggunakan suatu alat, dengan tongkat (stik), maupun dengan tangan kosong, di kocok, ataupun di adukan dengan benda lain yang dapat menghasilkan bunyi. Alat musik perkusi itu dapat dibuat sendiri oleh anak dengan cara yang sederhana jika anak dapat menghasilkan suatu karyanya sendiri kemudian menggunakan dengan caranya sendiri maka anak akan merasa lebih bahagia dan lebih memaknai alat musik yang dibuatnya, anak akan lebih mengenal alat musik yang diciptakannya sendiri begitu juga anak akan lebih mengenal karakter dari bunyi alat musik itu sendiri maka secara tidak langsung permainan alat musik perkusi juga berpengaruh terhadap persepsi bunyi irama anak.

Menurut Walgito (1997: 221) menjelaskan pengertian persepsi merupakan stimulus yang diindera oleh individu, diorganisasikan, kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera. Dengan kata lain persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada

dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu, akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi.

Persepsi bunyi irama adalah dapat mengenal, mengidentifikasi dan meniru bunyi yang didengar melalui indera pendengaran, seseorang akan dapat mengenal bunyi yang didengarnya jika memainkan alat musik itu sendiri, untuk dapat memainkan musik yang rumit hendaknya seorang anak mengenal alat musik yang sederhana terlebih dahulu yaitu alat musik perkusi dengan alat musik perkusi anak akan dapat mengenal persepsi bunyi irama karena dengan alat musik perkusi juga anak dapat membuat irama musik sesuka hati.

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :”Permainan alat musik perkusi dapat berpengaruh terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngaben I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta”.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Nana Sudjana (1992: 15) penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis dengan metode-metode tertentu, melalui pengumpulan data empiris, mengolah data dan menarik kesimpulan. Hal ini sangat penting dalam melakukan penelitian adalah dengan memilih metode yang tepat. Ketepatan metode yang digunakan akan menghasilkan kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan.

Metode penelitian adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang cara-cara yang digunakan dalam penelitian untuk menemukan, mengembangkan , serta menguji kebenaran dari sesuatu pengetahuan tertentu (Sutrisno Hadi, 1990 : 45). Berdasarkan pengertian diatas, maka dalam penelitian ini akan di uraikan landasan metode yang di gunakan, yaitu sebagai berikut.

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Dalam pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti beranggapan semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan digunakannya teknik analisis statistik. Sebagaimana yang dikatakan Soedarsono (1988: 4) “pendekatan kuantitatif adalah semua informasi atau data yang diwujudkan dalam bentuk kuantitatif atau angka tersebut dengan menggunakan analisis statistik”sehingga, dalam pelaksanaannya peneliti akan bekerja dengan menggunakan angka-angka yang dianalisis dengan statistik.



## B. Metode penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2006: 6).

Adapun macam-macam metode penelitian, salah satunya adalah metode eksperimen. Moh. Nazir (2005: 63), menyatakan bahwa :”Eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial Condition*) di mana kondisi tersebut dibuat dan di atur oleh si peneliti. Dengan demikian penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek serta adanya kontrol”.

Yatim Riyanto (1996: 28-40), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis logis, dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam pengertian lain, penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen, kepada tiap kelompok eksperimen dikenalkan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat di kontrol.

Metode eksperimen juga terbagi menjadi beberapa macam, yaitu eksperimen sumbu / eksperimen kuasi dan eksperimen murni/ true eksperimen (Sugiyono, 2010: 112)

### C. Desain penelitian

Suchman (Moh Nazir, 2005: 84) mengatakan bahwa desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Kerlinger (2004: 483), mengatakan bahwa desain penelitian atau rancangan bangunan penelitian merupakan rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya.

Suharsimi Arikunto (1998: 85-88) mengkategorikan desain eksperimen murni menjadi 8 yaitu kontrol grup grup pre-test post test, random terhadap subjek, pasangan terhadap subjek, random pre test posrt test, random terhadap subjek dengan pre test kelompok kontrol post test kelompok kontrol post test kelompok eksperimen, tiga kelompok eksperimen dan kontrol, empat kelompok dengan kelompok 3 kelompok kontrol, dan desain waktu.

Sutrisno Hadi (1982: 85-88) mengkategorikan desain eksperimen menjadi enam yaitu *simple randomaized, treatement by levels desaigns, treatments by subjects desaigns, random replications desaigns, factorial designs, dan groups within treatment designs*. Sedangkan Ibnu Hajar (1999: 327) membedakan desain penelitian eksperimental murni menjadi dua yaitu pre test post test kelompok kontrol dan post test kelompok kontrol.

Dalam penelitian murni desain penelitian yang populer digunakan adalah sebagai berikut.

1. *Control group post test only design atau post tes kelompok kontrol.*

Desain ini subjek ditempatkan secara random kedalam kelompok-kelompok dan diekspose sebagai variabel independent di beri post test. Nilai-nilai post test kemudian dibandingkan untuk menentukan keefektifan treatment.

Desain ini cocok untuk digunakan bila pre test tidak mungkin dilaksanakan atau pre test mempunyai kemungkinan untuk berpengaruh pada perlakuan eksperimen. Desain ini akan lebih cocok dalam eksperimen yang berkaitan dengan pembentukan sikap karena dalam eksperimen demikian akan berpengaruh pada perlakuan.

2. *Pre test control design atau pre tes post tes kelompok kontrol.*

Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan ekperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak di beri apa-apa(kelompok kontrol). Dari desain ini efek dari suatu perlakuan terhadap variable dependent pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

3. *Solomon four grup design*

Desain ini menuntut penempatan subjek secara random kedalam empat kelompok. Pada kelompok 1 dan 2 diberi pre test dan post test dan hanya kelompok 1 dan 3 yang di kenai perlakuan eksperimen. Kelemahannya adalah memerlukan subjek 2 kali lipat jumlah subjek untuk desain eksperimen.

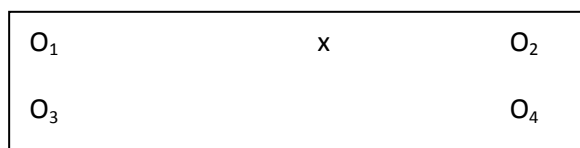
Dalam desain ini kelompok kontrol dan kelompok eksperimental diukur sebelum dan sesudah perlakuan (stouffer dan Campbell) Dicky

Hastjarjo, 2008: 5). Dengan adanya pre test dan post test ini, maka tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan (Tim Puslitjaknov, 2008: 5).

Dari pendapat para ahli di atas, desain yang dapat di gunakan dalam penelitian ini adalah *pre test-post test control group design*. Dalam desain ini, kedua kelompok harus memiliki karakteristik yang sama atau homogeny. Kedua kelompok ini di beri pre test untuk mengetahui keadaan awal, yakni adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemudian kedua kelompok ditentukan mana yang menjadi kelompok eksperimen dan mana yang menjadi kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diiberikan treatement khusus yaitu bermain dengan menggunakan alat musik perkusi, sedangkan pada kelompok lainnya tidak di berikan treatement. Setelah beberapa kali diberikan tratement kedua kelompok dites dengan tes yang sama sebagai tes akhir (post test). Hasil tes akhir dibandingkan, begitupun dengan tes awal dengan tes akhir masing-masing kelompok. Perbedaan yang signifikan dari hasil eksperimen ini menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Dengan menggunakan desain model ini hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan efektifitas treatment dengan cermat. Skema dari desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 5. Rancangan *pretest-posttest control group design*.

Keterangan :

O1 : Nilai pre test kelompok eksperimen

O2 : Nilai post test kelompok eksperimen

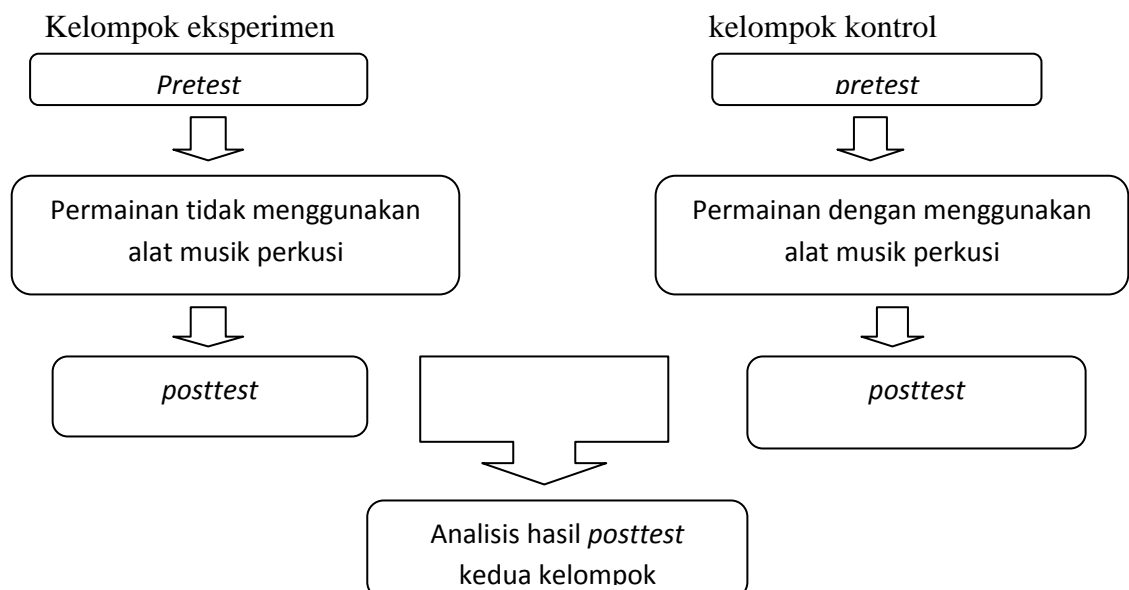
O3 : Nilai pre test kelompok kontrol

O4 : Nilai post test kelompok kontrol.

X : Treatement atau perlakuan

Dalam penelitaian eksperimen digunakan paling sedikit terdapat dua kelompok, sebab bila hanya ada satu kelompok. Peneliti tidak akan pernah dapat menyatakan bahwa treatment dan proses eksperimen menghasilkan suatu yang lebih baik, kurang baik, atau paling baik karena kita baru dapat menyatakan bahwa sesuatu itu lebih, kurang ataupun paling jika sudah dibandingkan dengan yang lain (Sutrisno Hadi, 2004: 470).

Berdasarkan uraian di atas berikut akan dikemukakan langkah-langkah pelaksanaan eksperimen. Sutrisno Hadi (2004: 468-469) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen meliputi tiga langkah yaitu pengukuran sebelum eksperimen, tindakan atau treatment, dan pengukuran setelah eksperimen. Langkah tersebut dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 6. Bagan pelaksanaan penelitian eksperimen

### **1. Pengukuran sebelum eksperimen (pre test )**

Sutrisno hadi (2007: 470) mengemukakan bahwa, sebelum eksperimen dijalankan, perlu di terapkan terlebih dahulu faktor-faktor, variable-variabel , kondisi-kondisi yang perlu di kontrol. Pemeriksaan terhadap variable ini, untuk menghindari berbagai macam kesesatan yang akan mempengaruhi bias hasil penelitian, juga sebagai pedoman terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian kedua kelompok berawal dari titik tolak yang sama, sehingga apabila terjadi perbedaan prestasi belajar akhir semata-mata karena pengaruh pemberian treatment.

Faktor yang mempengaruhi persepsi bunyi irama pada anak, namun pada prinsipnya dapat di kategorikan dalam dua faktor yakni faktor eksternal dan internal (Erlina Syarif, dkk, 2009: 13). Adapun faktor eksternal yang diasumsikan akan mempengaruhi hasil penelitian yaitu jumlah siswa dalam kelompok, umur siswa, ruangan kelas, guru yang mengajar. Dan kemampuan anak dalam memahami persepsi bunyi irama. Pemahaman dalam penelitian ini dapat di uraikan seperti di bawah ini.

#### **a) Jumlah siswa dalam kelompok**

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data jumlah anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing masing 18 anak. Dengan demikian jumlah anak kedua kelompok tersebut sudah sepadan.

b) Umur siswa

Piaget (Sugihartono dkk, 2007: 109) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak sesuai dengan perkembangan umurnya. Di mana, beliau mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu :(a) tahap sensori motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas. Dari pendapat ini umur anak dipandang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Data umur siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh melalui dokumentasi siswa dari masing-masing kelompok. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Data umur anak kelompok Eksperimen dan Kontrol**

No	Umur	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
1	5-6 Tahun	14	13
2	>6 tahun	4	5
	Jumlah	18	18

Berdasarkan data tersebut, umur siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah hampir sepadan.

a. Ruang kelas

Ruangan kelas dipandang dapat mempengaruhi hasil penelitian, karena ruang kelas yang sempit dan panas dapat menyebabkan mengajar menjadi kurang kondusif dan anak dalam belajar kurang optimal. Dilihat dari letaknya, ruang kelas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terletak nyaman dan kondusif untuk belajar karena sekolah berada dilingkungan pedesaan sehingga

jauh dari kebisingan kendaraan bermotor sehingga dalam belajar maupun bermain anak merasa aman dan nyaman.

b. Guru yang mengajar

Guru yang mengajar juga berpengaruh pada anak didik. Untuk itu faktor guru juga perlu disepadankan. Sebelum melakukan eksperimen, guru dan peneliti bermusyawarah untuk menentukan siapa yang akan melaksanakan treatment. Dari hasil musyawarah, diputuskan yang akan melakukan treatment adalah peneliti, dengan alasan bahwa peneliti merupakan orang yang lebih tahu tentang cara penggunaan media dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan treatment. Dengan demikian yang melakukan treatment pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama. Yang berbeda hanyalah perannya saja. Di mana pada kelompok eksperimen bermain dengan menggunakan alat musik perkusi dengan media botol sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan alat musik perkusi.

c. Kemampuan anak dalam memahami persepsi bunyi irama

Kemampuan awal anak dalam memahami persepsi bunyi irama perlu diukur baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Hal ini bertujuan untuk melihat kesepadanan kognitif antara anak kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam pemahaman persepsi bunyi ini dilakukan tes awal atau pre test. Hasil dari pre test ini digunakan sebagai titik tolak untuk melakukan tahap eksperimen selanjutnya.



## **2. Pemberian Perlakuan/ *treatment***

Setelah dilakukan penyepadanan anatar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka langkah selanjutnya adalah pemberian treatment pelaksanaan treatment meliputi tiga unsur pokok yaitu peneliti sebagai pelaku manipulasi dalam proses pembelajaran, anak sebagai sarana manipulasi dalam proses pembelajaran, dan guru sebagai pendamping secara langsung dalam proses belajar/bermain.

Pelaksanaan treatment ini bertujuan untuk mengambil dan mengumpulkan data dengan cara bermain dengan menggunakan alat musik perkusi pada kelompok eksperimen dan bermain tidak menggunakan alat musik perkusi pada kelompok kontrol. Adapun jadwal pelaksanaan terdapat pada lampiran 9.

## **3. Pengukuran setelah Eksperimen (Post Test)**

Langkah terakhir dalam penelitian eksperimen ini adalah pengukuran setelah eksperimen atau post test. Pengukuran ini diberikan untuk mengadakan pengukuran data baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil akhir selanjutnya data post test ini di olah dengan menggunakan bantuan Komputer program *SPSS 18 windows*. Berdasarkan pengolahan dan analisis dapat disimpulkan apakah terdapat pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi anak pada kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta.

#### **D. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian perlu ditentukan untuk membatasi daerah dan waktu variabel-variabel yang di teliti.

1. Penelitian ini dilakukan pada bulan juni 2013 sampai Agustus 2013 yang di bagi menjadi beberapa tahap :

- 1). Tahap persiapan penelitian, di awali dengan pengajuan judul, pembuatan proposal, penelitian.
- 2). Tahap observasi terhadap kemampuan siswa.
- 3). Pelaksanaan penelitian.

2. Tempat penelitian

Penelitian ini di lakukan di TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta.

#### **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang di kenakan generasi dari peneliti tersebut (Suharsimi Arikunto, 2008 : 108)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B TK ABA Ngabean I yang berjumlah 64 siswa yaitu terdiri dari siswa kelas B1 berjumlah 18 anak, B2 berjumlah 18 anak dan B3 berjumlah 28 anak. Kelas B termasuk pada masa usia tinggi sekolah Taman Kanak-Kanak berada pada perkembangan akhir operasional konkret. Keadaan tersebut merupakan dasar pertimbangan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengamatan

pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak.

## **2. Sampel Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 109) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti. Pemilihan sampel dengan tehnik-tehnik tertentu di sebut sampling.

Jumlah siswa kelas B TK ABA Ngabean I adalah 64 anak terbagi menjadi tiga kelas di mana kelas B1 berjumlah 18 orang dan kelompok kelas B2 berjumlah 18 orang dan B3 berjumlah 28 anak. penentuan anggota sampel di pilih berdasarkan kelompok-kelompok yang sudah tersedia. Pengambilan sampel dilakukan dengan random kelompok per kelas. Dari pengelompokan tersebut, hasil yang di dapat adalah kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok control. Peneliti memilih kelompok B1 dan B2 dengan alasan jumlah anak sama sehinga akan berpengaruh terhadap hasil penelitian

## **F. Variabel Penelitian**

### **1. Identifikasi Variabel**

Penelitian eksperimen ini melibatkan beberapa variable yang di kelompokkan menjadi 2 yaitu :

#### **a. Variable bebas**

Variable bebas dalam penelitian ini adalah permainan alat musik perkusi.

#### **b. Variable Terkait**

Variable terkait dalam penelitian ini adalah persepsi bunyi irama anak.

## **2. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Berdasarkan identifikasi variable di atas, untuk mempermudah dalam penyesuaian instrument dan menginteprestasikan tentang hal-hal yang akan di ukur maka variable dalam penelitian di definisikan secara operasional.

### **a. Permainan alat musik perkusi**

Permainan alat musik perkusi merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan alat musik perkusi yang berasal dari bahan yang sederhana yaitu berupa botol aqua. Alat musik perkusi sering juga disebut alat musik pukul atau tabuh adalah alat musik yang menghasilkan suara dengan cara dipukul, ditabuh dan digoyang-goyangkan, atau dengan cara lain yang membuat objek bergetar maupun mengeluarkan suara lain baik itu di pukul dengan menggunakan alat maupun dengan tangan supaya menghasilkan bunyi.

### **b. Persepsi bunyi irama**

Persepsi bunyi irama merupakan suatu proses bagaimana bunyi dapat diterima melalui indera pendengaran. Stimulus yang di dapat untuk mengerti persepsi bunyi itu berasal dari berbagai sumber bunyi. Untuk mendapatkan atau mengerti persepsi bunyi irama dapat memperoleh banyak stimulus bunyi yang berasal dari alat musik, mulai dari alat musik yang paling sederhana yaitu alat musik perkusi.

## **G. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik atau metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2005: 100) . Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data guna memperoleh keterangan secara lengkap. Suharsimi Arikunto (1998: 134) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, yaitu melalui pengamatan (Observasi) dan pengambilan gambar (dokumentasi).

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam mengumpulkan data dan merupakan langkah penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan persepsi bunyi irama. Tes perlakuan ini di lakukan sampai anak dapat memahai persepsi buyi irama selama beberapa kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 30 menit.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan metode observasi Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 222) metode observasi ialah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang di lakukan secara sistematis dengan menggunakan prosedur yang berstandar. Tujuan yang pokok dan observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel. Mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk

permainan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadiannya menghitung dan mencatat.

Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pencatatan secara sistematis dan mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi.

1). Tes awal (*pre test*)

Persiapan pengumpulan data adalah memberikan pengertian kepada siswa tentang tes yang akan dilakukan. Tujuan persiapan pengumpulan data adalah untuk melakukan pengumpulan data disesuaikan dengan masalah yang ada. Dalam penelitian ini persiapan yang harus dilakukan adalah menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk tes diantaranya adalah : botol aqua, spidol, papantulis dan teks takadimi yang ditulis di papan tulis. Untuk tahap pelaksanaan tes dalam penelitian ini anak-anak melakukan tes meniru dan mencipta adapun penilaiannya sudah tercantum dalam rubrik.

2). Perlakuan

Latihan tepuk membentuk irama takadimi dengan menggunakan botol aqua dilakukan sampai membentuk irama yang sesuai dengan irama takadimi setelah dapat membentuk irama takadimi kemudian dilanjut bermain sambil bernyanyi diiringi irama musik dengan menggunakan musik perkusi dari botol aqua.

3). Tes Akhir (*posttest*)

Selama sudah diberi perlakuan beberapa kali pertemuan kemudian diadakan tes akhir yang pelaksanaannya sama seperti tes awal.

Adapun tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat musik perkusi terhadap kreatifitas anak baik sebelum dikenai perlakuan maupun sesudah di kenai perlakuan. Dengan menggunakan lembar observasi, Adapun lembar obseravsi dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 2. instrumen penelitian**

Variabel	Sub variabl	Sub - sub variabl	Indikator
Persepsi bunyi irama	Persepsi bunyi irama	Meniru tepuk membentuk irama dengan alat musik perkusi (botol aqua) dengan 3-4 kali ketukan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika anak dapat meniru tepuk membentuk irama dengan alat musik perkusi botol aqua dengan 3-4 kali ketukan.</li> <li>2. Jika anak dapat meniru tepuk membentuk irama dengan menggunakan alat musik perkusi (botol aqua) membentuk irama 2-3 kali ketukan.</li> <li>3. Jika anak dapat meniru tepuk membentuk irama dengan menggunakan alat musik perkusi (botol aqua) membentuk irama 1-2 kali ketukan</li> </ol>
		Membedakan 3-4 bunyi irama alat musik perkusi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika anak mampu Membedakan 3-4 bunyi irama alat musik perkusi.</li> <li>2. Jika anak mampu Membedakan 2-3 bunyi irama alat musik perkusi</li> <li>3. Jika anak mampu Membedakan 1-2 bunyi irama alat musik perkusi.</li> </ol>

**Tabel 3. : Rubrik penilaian meniru tepuk membentuk irama**

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1.	Anak mampu meniru tepuk membentuk pola irama takadimi.	Jika anak mampu meniru tepuk membentuk pola irama takadimi.	3
2.	Anak belum mampu meniru tepuk membentuk pola irama takadimi.	Jika belum mampu meniru tepuk membentuk pola irama takadimi.	2
3.	Anak tidak mampu meniru tepuk membentuk pola irama takadimi.	Jika anak tidak mampu meniru tepuk membentuk pola irama takadimi.	1

**Tabel 4.: Rubrik penilaian tentang membedakan tepukan baru**

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1.	Anak mampu membedakan bunyi irama alat musik perkusi	Jika anak mampu membedakan bunyi irama alat musik perkusi	3
2.	Anak belum mampu membedakan bunyi irama alat musik perkusi	Jika anak belum mampu membedakan bunyi irama alat musik perkusi	2
3.	Anak tidak mampu membedakan bunyi irama alat musik perkusi.	Jika anak kurang mampu membedakan bunyi irama alat musik perkusi	1

## **2. Instrument penelitian**

Sugiyono (2006: 148) mengemukakan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Suharsimi arikunto (2005: 101) mengatakan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan di gunakan untuk peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Pada dasarnya dapat di katakana isntrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Penggunaan istrumen disesuaikan dengan teknik yang telah dipilih. Dengan demikian terdapat hubungan antara



teknik dengan instrumen. Pemilihan salah satu jenis pengumpulan data kadang-kadang dapat memerlukan lebih dari satu jam instrumen, begitu juga sebaliknya sebagai contoh teknik angket dapat menggunakan lembar angket daftar cocok, dll. Daftar cocok sebagai instrumen juga dapat digunakan pada lembar observasi.

Telah dipaparkan bahwa dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik observasi dan dokumentasi. Maka untuk pemilihan instrumen ini juga harus disesuaikan dengan teknik yang telah dipilih. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya ketidaksesuaian antar data yang didapat dengan variable yang telah ditentukan.

Untuk teknik observasi digunakan instrumen berupa pedoman observasi, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengetahui data awal siswa baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Di dalam lembar observasi memuat aktifitas siswa..

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data ini melalui tiga tahap yaitu tahap uji hipotesis, uji normalitas dan uji homogenitas.

### **1. Tahap Pengujian Hipotesis**

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Adapun rumus yang digunakan untuk uji t ini adalah seperti yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (2004 : 478) berikut ini.

$$t = \frac{M_a - M_b}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_a^2 + \sum x_b^2}{n_a + n_b - 2}\right)\left(\frac{1}{n_a} + \frac{1}{n_b}\right)}}$$

keterangan :

$M_a$  = Mean dari kelompok A

$M_b$  = Mean dari kelompok B

$x_a$  = Deviasi nilai

$x_b$  = Deviasi nilai individu  $M_b$

$n_a$  = Jumlah subjek dalam kelompok A

$n_b$  = Jumlah subjek dalam kelompok B

Rumus uji t ini digunakan untuk menentukan perbedaan mean dari kelompok eksperimen dan kelompok control. Untuk memudahkan penghitungan, peneliti menggunakan bantuan computer dengan program *SPSS 18 for Windows*. Dari perhitungan yang dilakukan, apabila hasil uji t menunjukkan probabilitas signifikasi kurang dari 0,05 (  $p < 0,05$  ), maka hasil perhitungan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara perolehan mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila hasil perhitungan menunjukkan probabilitas signifikasi lebih dari 0,05 (  $p > 0,05$  ), maka hasil perhitungan tersebut tidak signifikan.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa sebelum melakukan uji t dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

## **2. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan uji kolmogorov Smirnov dengan bantuan komputer program *SPSS 18 for windows*.

Apabila perolehan signifikasi kurang dari 0,05 (  $p < 0,05$  ) berarti terdapat perbedaan yang signifikan, tetapi jika signifikasi lebih dari 0,05 (  $p > 0,05$  ). Maka hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Penerapan pada uji

Kolmogorov Smirnov adalah bahwa jika signifikan dibawah 0,005 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.

### **3. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satusamalah. Uji homogenitas dilakukan dengan menentukan F melalui uji ANOVA dengan menggunakan bantuan *komputer SPSS 18 for windows*.

Seperti halnya dengan uji t dan uji normalitas, pada uji homogenitas ini juga memperhatikan probabilitas signifikansinya. Jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) berarti terdapat perbedaan yang signifikan atau dapat dikatakan sampel tersebut tidak memiliki variansi yang homogeny. Sebaliknya jika nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan dapat dikatakan sampel tersebut memiliki variansi yang homogen.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian dan pembahasan terhadap penelitian yang dilakukan di TK ABA Ngabean I baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Data yang akan diuraikan yaitu berupa hasil observasi permainan alat musik perkusi yang dicobakan pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Data-data tersebut merupakan data dari 18 subjek penelitian pada kelompok eksperimen dan 18 subjek pada kelompok kontrol. Adapun data yang diuraikan sebagai berikut ini.

##### **1. Pelaksanaan Pre Test**

Tes awal merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan eksperimen. Sebelum melakukan tes awal, peneliti memberi pengarahan apa yang akan diteliti kepada siswa. Dalam observasi awal ini, siswa diminta untuk bernyanyi sambil tepuk tangan. Hasil dari observasi awal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dalam meniru maupun menciptakan bunyi dengan alat sederhana. Hasil observasi awal kemudian diolah dengan menggunakan statistik untuk menentukan langkah selanjutnya dalam proses eksperimen.

Pretest pada kelompok eksperimen dilakukan pada senin 3 juni 2013. Pada saat pelaksanaan pretest, seluruh siswa yang ada pada kelompok

eksperimen hadir, sehingga pelaksanaanya tidak mengalami hambatan. Sedangkan pretest untuk kelompok kontrol di lakukan pada 4 juni 2013. Sama halnya dengan kelompok eksperimen, seluruh siswa kelompok kontrol juga hadir pada saat pelaksanaan pretest.

Adapun hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat di lihat pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 5. Statistik hasil pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol**

Statistik		Kelompok kontrol	Kelompok eksperimen
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		3,6111	4,0556
Median		3,50000	4,0000
Mode		3,00	4,00
Std.Deviation		0,69780	0,93760
Variance		0,487	0,879
Minimum		3,00	3,00
Maximum		5,00	6,00
Sum		65,00	73,00

Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 18 for windows* yang disajikan dalam tabel di atas, dapat dilihat perolehan mean kelompok eksperimen berbeda dengan perolehan mean kelompok kontrol. Dimana nilai mean *pre test* pada kelompok eksperimen sebesar 4,0556, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai sebesar 3,6111. Perolehan median *pre test* pada kedua kelompok juga berbeda kelompok eksperimen memperoleh median sebesar 4,0000 dan kelompok kontrol memperoleh median 3,5000. Untuk nilai minimum kedua kelompok sama yaitu sebesar 3,00 sedangkan untuk maksimum kelompok

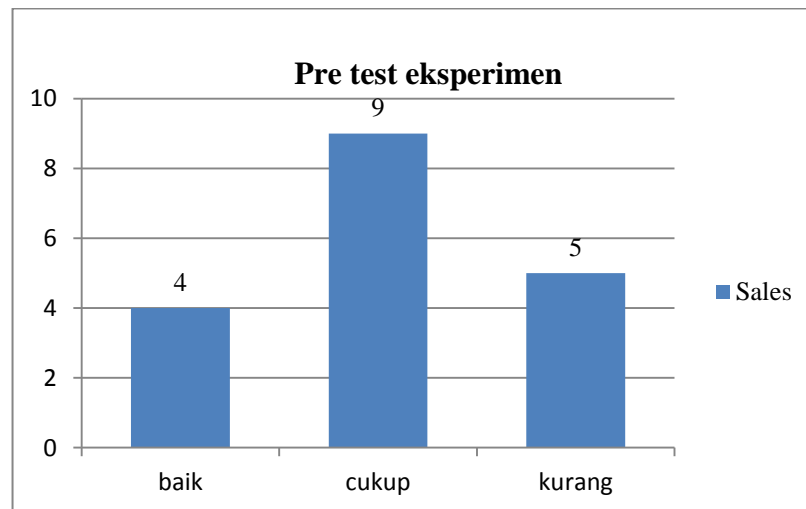
eksperimen memperoleh nilai 6,00 dan kelompok kontrol sebesar 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal pada anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam memahami persepsi bunyi adalah hampir sama.

Distribusi frekuensi dari data diatas dapat dilihat pada table 4 dan grafiknya pada gambar 3 berikut ini.

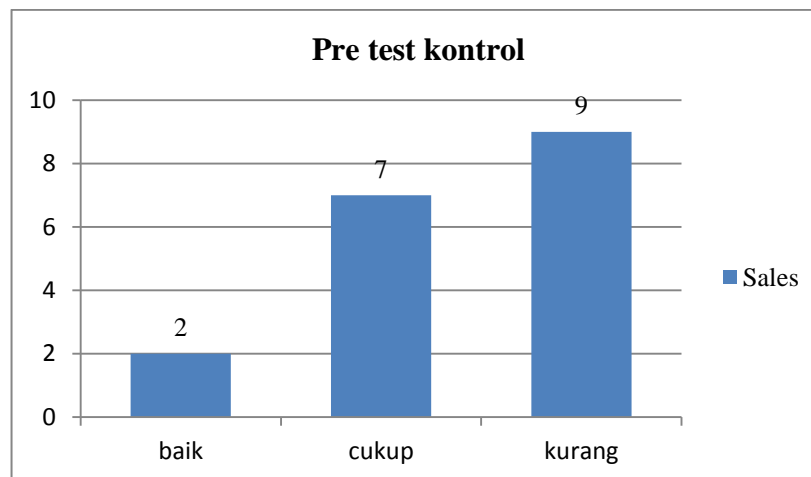
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Batasan	Frekuensi		Presentase (%)		katagori
	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol	
$X \geq 4,67$	4	2	22,2	11,1	Baik
$3,33 \leq x < 4,67$	9	7	50,0	38,9	Cukup
$X < 3,33$	5	9	27,8	50,0	Kurang
	18	18	100,0	100,0	

Grafik pre test kelompok eksperimen



Grafik pre test kelompok kontrol



Gambar 7. Grafik Hasil Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Berdasarkan grafik pada diatas dapat dijelaskan bahwa hasil *pre test* pada kelompok eksperimen menunjukkan 4 anak yang memperoleh nilai baik, 9 orang anak memperoleh nilai cukup dan 5 anak memperoleh nilai kurang. Sedangkan *pre test* pada kelompok kontrol menunjukkan 2 anak yang memperoleh nilai baik, 7 orang anak yang memperoleh nilai cukup dan 9 anak yang memperoleh nilai kurang.

## 2. Pemberian Treatment

Setelah melakukan *pre test*, langkah berikutnya yang dilakukan adalah pemberian treatment atau tindakan. Pemberian treatment pada kelompok eksperimen menggunakan permainan alat musik perkusi. Siswa di beri kesempatan untuk bermain musik dengan metode takadimi menggunakan alat musik perkusi sederhana berupa botol aqua. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bernanyi dengan diiringi musik perkusi yang dimainkan sendiri oleh anak.

Pada kelompok kontrol treatment diberikan tanpa menggunakan alat musik perkusi. Selama proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk bernyanyi dan tepuk takadimi tidak dengan menggunakan alat musik perkusi namun menggunakan tepukan tangan masing-masing anak.

Treatment ini dilakukan sebanyak 3 x 30 menit pelajaran pada masing-masing kelompok. Pelaksanaan treatment disesuaikan dengan jadwal yang ada di sekolah. Pada kelompok eksperimen pemberian treatment dilakukan pada Rabu 5 Juni 2013, Senin 10 Juni 2013, dan pada Rabu 12 Juni 2013. Pada kelas kontrol, pemberian treatment diberikan pada Rabu 8 Juni 2013, Selasa 11 Juni 2013 dan Kamis 13 Juni 2013.

Dalam pelaksanaan treatment, peneliti melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Pelaksanaan Post Test

Post test merupakan langkah terakhir dalam eksperimen. Post test dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, dilaksanakan pada Senin 17 Juni 2013. Pelaksanaan post test pada kelompok kontrol dilaksanakan pada Selasa 18 Juni 2013. Adapun hasil post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 6. berikut :

**Table 7. Statistik Hasil Post Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.**

Statistik		Kelompok kontrol	Kelompok eksperimen
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		4,7222	5,3333



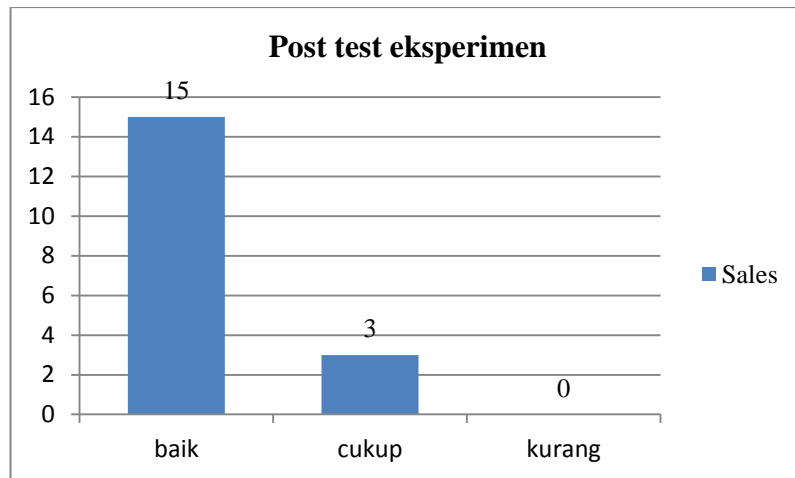
Median	5,0000	5,5000
Mode	5,00	6,00
Std. Deviation	0,822644	0,76696
Variance	0,683	0,588
Minimum	3,00	4,00
Maximum	6,00	6,00
Sum	85,00	96,00

Berdasarkan perhitungan statistic dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 18 for windows* yang disajikan dalam tabel di atas, dapat dilihat perolehan mean kelompok eksperimen berbeda dengan perolehan mean kelompok kontrol. Dimana nilai *post test* pada kelompok eksperimen sebesar 5,3333 sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai sebesar 4,7222. Perolehan median *pre test* pada kedua kelompok juga berbeda kelompok eksperimen memperoleh median sebesar 5,5000 dan kelompok kontrol memperoleh median 5,0000. Untuk nilai minimum kelompok eksperimen memperoleh nilai 4,00 sedangkan untuk kelompok kontrol memperoleh nilai 3,00. Untuk nilai maksimum kedua kelompok tidak memiliki perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir pada anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam memahami persepsi bunyi adalah berbeda. Distribusi frekuensi dari data di atas dapat di lihat pada tabel berikut ini.

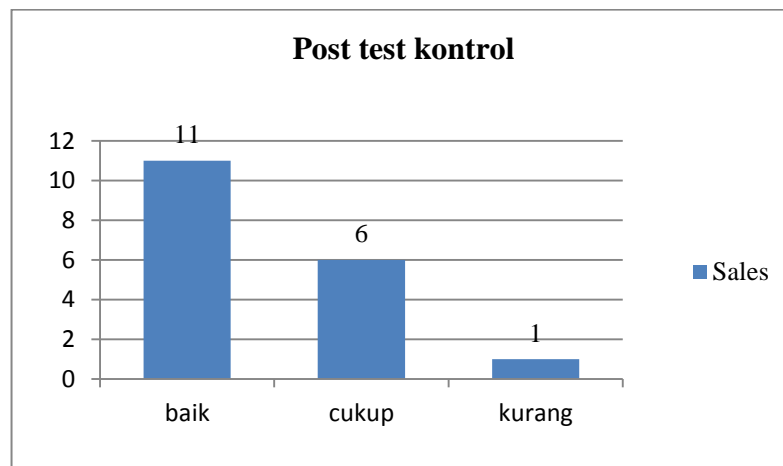
**Table 8. Distribusi Frekuensi Hasil Post Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.**

Batasan	Frekuensi		Presentase (%)		katagori
	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol	
$X \geq 4,67$	4	2	22,2	11,1	Baik
$3,33 \leq x < 4,67$	9	7	50,0	38,9	Cukup
$X < 3,33$	5	9	27,8	50,0	Kurang
	18	18	100,0	100,0	

Grafik post test kelompok eksperimen



Grafik post test kelompok kontrol.



Gambar 8. Grafik Hasil Post Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Berdasarkan pada grafik diatas dapat dijelaskan bahwa hasil pre test pada kelompok eksperimen menunjukkan 15 orang anak yang memiliki nilai baik, 3 orang yang memiliki nilai cukup dan 0 orang memiliki nilai kurang. Sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan 11 anak yang memiliki nilai

baik, 6 orang anak yang memiliki nilai cukup dan 1 orang anak yang memiliki nilai kurang.

#### a. Uji Persyaratan Analisis

##### 1. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS 18 for windows*. Hasil normalitas data persepsi bunyi anak kedua kelompok dapat dilihat pada table.7 berikut :

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Sumber Variasi		Ksz	Asymp Sig (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	Pre Test	1,279	0,076	Normal
	Post Test	1,305	0,066	Normal
Kontrol	Pre Test	1,131	0,064	Normal
	Pos Test	1,030	0,239	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan dalam table diatas Asymp Sig (2-tailed) untuk kelompok eksperimen pada pre test sebesar 0,076. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga data tersebut berdistribusi normal. Nilai Asymp Sig (2-tailed) untuk kelompok eksperimen pada post test adalah sebesar 0, 066, nilai tersebut lebih besar dari 0,005 ( $p > 0, 05$ ), sehingga data tersebut berdistribusi normal. Nilai Asymp Sig (2-tailed) untuk kelompok kontrol pada pre test adalah sebesar 1,131 Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga data tersebut berdistribusi normal. Nilai Asymp Sig (2-tailed) pada post test sebesar 0,239. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga data tersebut berdistribusi normal.

##### 2. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji ANOVA dengan bantuan komputer program *SPSS 18 for windows*. Hasil dari uji homogenitas ini, akan menentukan apakah eksperimen dilanjutkan atau tidak. Hasil perhitungan dari uji homogenitas ini dapat dilihat pada tabel 8. berikut ini :

**Tabel 10. Uji Homogenitas Varian**

Sumber variasi	Levence Statistik	Dfi	df2	Sig	Kesimpulan
Pre test	0,032	1	34	0,859	Homogen
Post test	0,002	1	34	0,963	Homogen

Dari tabel diatas, diketahui angka signifikan yang ada adalah untuk nilai signifikansi atau  $p$  pre test = 0,859, nilai signifikansi atau  $p$  post test = 0,963,.Dari penjelasan ini dapat diketahui bahwa semua nilai signifikansi atau  $p > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa sampel memiliki varian yang homogeny atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama. Varian dari kedua populasi yang sama, maka penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

#### **b. Uji Hipotesis**

Setelah dilakukanya penelitian ini kemudian diketahui bahwa hipotesisi dalam penelitian ini berbunyi “ terdapat pengaruh persepsi bunyi terhadap permainan alat musik perkusi di TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta.” Dari hipotesis penelitian ( $H_a$ ) tersebut, maka hipotesis nilainya ( $H_o$ ) berbunyi tidak ada pengaruh permainan alat musik perkusi dengan persepsi bunyi anak kelompok B. pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *paired sampel t-test*. Setelah melakukan perhitungan dengan bantuan komputer program *SPSS*

18 for windows diperoleh hasil perhitungan uji hipotesis seperti pada tabel 9. berikut ini :

**Tabel 11. Uji Hipotesis**

Sumber	Mean	t-hitung	t-tabel	P	Keterangan
Eksperimen	5,33	-2,00	1,697	0,028	(signifikan)
Kontrol	4,72				

Dari data pada tabel 9, perhitungan statistik data post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh t sebesar -0,22 dengan nilai signifikan atau p sebesar 0,028, karena  $p > 0,05$ , maka untuk data pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikatakan tidak ada perbedaan sebelum pelaksanaan ekspeimen.

## B. Pembahasan

Persepsi bunyi irama merupakan suatu kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi suatu bunyi irama yang di dengar melalui telinga yang kemudian di olah kedalam otak manusia sehingga bunyi seseorang dapat membedakan antara bunyi-bunyi yang berasal dari berbagai sumber bunyi. Untuk dapat mengetahui persepsi bunyi dengan dasar dapat dengan memperdengarkan maupun memainkan alat musik perkusi. Menurut Saleh, 2010 : 18) perkusi merupakan alat musik yang sangat sederhana dan mudah dimainkan oleh anak-anak Taman kanak-Kanak, anak akan berprestasi mulai dari alat musik yang paling sederhana yang baru dikenalnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pemberian *treatment* di ketahui bahwa terdapat perbedaan nilai mean dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Di mana nilai mean kelompok eksperimen sebesar 4,05, nilai ini sangat berdeda dengan nilai yang diperoleh kelompok kontrol yaitu hanya

sebesar 3,61. Perbedaan ini dapat dikatakan sebagai akibat awal dari media yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen dalam permainan menggunakan alat musik perkusi sedangkan pada kelompok kontrol permainan tidak menggunakan alat musik perkusi.

Permainan dengan menggunakan alat musik perkusi akan mempermudah anak untuk mengenal persepsi bunyi irama karena dengan memainkan sendiri alat musik dan mendengarnya sendiri anak akan lebih mudah mengidentifikasi bunyi irama musik yang didengarnya.

Pada kelompok kontrol, selama permainan siswa siswa diminta untuk bernyanyi sambil tepuk tangan, namun ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi dan lebih memilih untuk bermain dengan temannya dikarenakan mungkin kegiatan seperti demikian kurang menarik minat anak. Berbeda dengan kelompok eksperimen yang bermain dengan menggunakan alat musik perkusi sederhana (botol aqua) kegiatan tersebut lebih menarik minat anak karena tepuk yang mereka dilakukan dengan botol-botol tersebut akan menghasilkan suara yang lebih keras dan berragam. Namun demikian siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan nilai dari pertemuan 1 sampai 3.

Ditinjau dari hasil permainan anak setelah dilakukan *treatment*, juga terdapat perbedaan nilai antara kelompok kelompok eksperimen yang bermain dengan menggunakan alat musik perkusi dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan alat musik perkusi. Hasil perhitungan statistik dengan bantuan komputer *SPSS 18 for windows* menunjukkan perolehan mean kelompok

eksperimen sebesar 5,33 dan mean yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 4,72 perhitungan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bermain alat musik perkusi kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Untuk mengetahui apakah perbedaan mean antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan maka dilakukan Uji t. berdasarkan analisis uji t dengan menggunakan program computer SPSS 18 for windows menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara persepsi bunyi irama anak dengan bermain menggunakan alat musik perkusi dan tidak menggunakan alat musik perkusi pada kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh, Banyurejo, Tempel Sleman, Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikan atau  $p < 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).

Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara persepsi bunyi irama anak yang bermain dengan menggunakan alat musik perkusi dan tidak menggunakan alat musik perkusi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan alat musik perkusi dengan menggunakan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak.

### **C. Keterbatasan penelitian.**

Keterbatasan penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku bagi anak kelas B saja tidak ke seluruh siswa TK ABA Ngabean I Kenusuh, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta.

2. Alat musik perkusi yang di gunakan untuk eksperimen sangat sederhana sekali yaitu dengan menggunakan botol aqua saja belum dengan berbagai alat musik perkusi yang lain.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat perbedaan mean yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah dilakukan uji t, hasilnya menunjukkan nilai signifikan t. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan alat musik perkusi berpengaruh terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngabean, Kemusuh, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta.

#### **B. Implikasi**

##### **1. Bagi Guru**

Penggunaan alat musik perkusi sangat berpengaruh terhadap persepsi bunyi irama pada anak dengan demikian anak dapat mengidentifikasi bunyi yang didengar sehingga anak dapat mengetahui karakter masing-masing bunyi yang didengar anak secara langsung dengan alat musik yang dimainkan sendiri bahkan dengan alat musik perkusi mampu untuk memusatkan perhatian anak.

##### **2. Bagi siswa**

Dengan bermain menggunakan alat musik perkusi anak membuat anak merasa nyaman dan senang dengan berkekreasi sesuai dengan kreativitas yang dimiliki masing-masing anak.

#### **C. Saran**

Alat musik perkusi merupakan salah satu alat sederhana yang dapat digunakan oleh guru untuk mengenalkan musik sejak dini pada anak melalui alat

musik yang sederhana anak dapat mengenal persepsi bunyi anak dengan demikian anak dapat bereksperesi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak.

1. Bagi pihak sekolah

Hendaknya memfasilitasi alat –alat sederhana yang dapt digunakan untuk membuat musik perkusi.

2. Bagi Guru

Hendaknya guru selalu mengasah kemampuan persepsi bunyi anak dengan menggunakan alat musik perkusi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Niza Machfauzia. (2006). *Diktat Metode Kelas Perkusi Melodis (Bernada)*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Musik FBS UNY.
- AT Mahmud. (1995). *Musik dan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bambang Marhijanto. (1999). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang.
- B.E.F Montolulu . (2005). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: UT.
- Don Campbell. (2001). *Efek Mozart bagi anak-anak :meningkatkan daya pikir, kesehatan dan kreativitas anak melalui musik*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama .
- Hilbana S. Rahman. (1995). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Hoffman Richard. (2012). *Instrument Takadimi*. Diakses dari <http://search.proquest.com/docview/197192555/fulltextPDF/140C2F14E4D30EB89B/1?accountid=31324> 28 september 2013 14.27 WIB.
- Hilbana S. Rahman. (1995). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Hurlock Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Maimunah Hasan. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Moh. Nazir (2005). *Metode Penelitian*.Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Rina Wulandari. (2012). *Estetika Instrumental Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sandie Gunara. (2009). *Pendidikan Musik pentingkah?*. Bandung: UPI.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak* . Surabaya: Bumi Aksara.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departmen Pendidikan Nasional.

- Soemarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta :Rineka cipta.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Suranto. (2005). *Pengembangan Kratifitas Anak Usia Dini* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research I*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Metodologi Research 3*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Metodologi Research 4*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan & Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Walgito. (1997). *Pengertian Persepsi*. Diakses dari [http://blog.ub.ac.id/kumpulan/pengertian-definisi\\_persepsi/3sthash.sC8kqY01.dpif](http://blog.ub.ac.id/kumpulan/pengertian-definisi_persepsi/3sthash.sC8kqY01.dpif) di unduh pada tanggal 28 Agustus 2013, 14.36 WIB.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2005). *Menu pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.

# LAMPIRAN

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RINA WULANDARI, M.Pd

NIP : 19801011 200501 2 001

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrument penilaian berupa lembar observasi untuk mahasiswa di bawah ini.

Nama : SRI NURGIYANTI

NIM : 09111244044

Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul " pengaruh permainan alat musik perkusi terhadap persepsi bunyi irama pada anak kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013."

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta 20 Mei 2013

Validator



Rina Wulandari, M.Pd

NIP. 19801011 200501 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3501/UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 Mei 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurejan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sri Nurgiyanti  
NIM : 09111244044  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Ngaran , Margokaton, Seyegan, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK ABA Ngabean I , Kemusuh Banyurejo , Tempel, Sleman, Yogyakarta  
Subyek : Kelompok B TK ABA Ngabean I  
Obyek : Kreatifitas Kelompok B TK ABA Ngabean I  
Waktu : Mei-Juli 2013  
Judul : Pengaruh Permainan Alat Musik Perkusi terhadap Kreatifitas Anak Kelompok B TK ABA Ngabean I Kemusuh Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

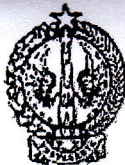
Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

- 1.Rektor ( sebagai laporan)
- 2.Wakil Dekan I FIP
- 3.Ketua Jurusan PPSD FIP
- 4.Kabag TU
- 5.Kasubbag Pendidikan FIP
- 6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta





**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/4655/V/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY  
Tanggal : 29 Mei 2013  
Nomor : 3501/UN34.11/PL/2013  
Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : SRI NURGIYANTI  
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA  
Judul : PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI TERHADAP KREATIFITAS ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN I KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA  
Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN  
Waktu : 30 Mei 2013 s/d 30 Agustus 2013  
NIP/NIM : 09111244044

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 30 Mei 2013

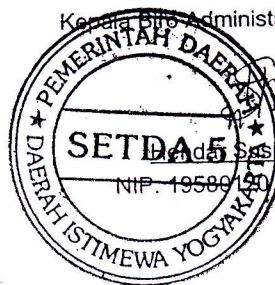
A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

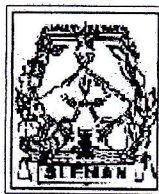
**Tembusan :**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



SETDA 5  
NIP. 19580130198503 2 003





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1966 / 2013

TENTANG  
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.  
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta  
Nomor : 070/4655/V/5/2013  
Hal : Izin Penelitian  
Tanggal : 30 Mei 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :  
Nama : SRI NURGIYANTI  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244044  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Alamat Rumah : Ngaran, margokaton, Seyegan, Sleman, Yogyakarta  
No. Telp / HP : 085725904500  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI TERHADAP KREATIFITAS ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN I KEMUSUH, BANYUREJO, TEMPEL, SLEMAN, YOGYAKARTA**  
Lokasi : TK ABA Ngabean I Kemusuh, Banyurejo  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 30 Mei 2013 s/d 30 Agustus 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Tempel
6. Ka. TK ABA Ngabean I Kemusuh, Banyurejo
7. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY.
8. Yang Bersangkutan

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 30 Mei 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.



Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Dra. SUCIRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Peminda W/a

NIP-19630112 198903 2 003



**TAMAN KANAK-KANAK  
AISYISYAH BUSTHANUL ATHFAL NGABEAN I**  
Alamat: Kemusuh, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta

**SURAT KETERANGAN**

No. 421/035/13

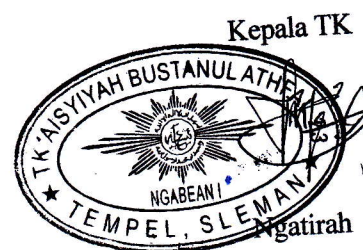
Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala TK ABA Ngabean I menerangkan bahwa :

Nama : SRI NURGIYANTI  
NIM : 09111244044  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Dosen Pembimbing : Dr. SUPARNO, M.Pd dan RINA WULANDARI, M.Pd

Nama yang tersebut di atas telah mengadakan penelitian dengan judul "PENGARUH PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI TERHADAP PERSEPSI BUNYI IRAMA PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN I KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA"

Pelaksanaan penelitian tersebut mulai 1 Juni - 1 Agustus 2013

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala TK

NIP. 19580705 198703 2004

**Lampiran 1**

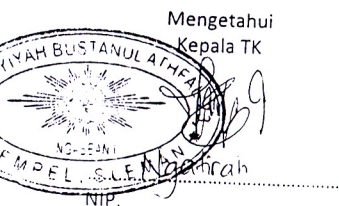
**RENCANA KEGIATAN HARIAN**

**KELOMPOK EKSPERIMEN**



Hari/Tanggal: Senin 03 Juni 2018

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
		I. Kegiatan awal (± 60 menit)	
- Menyebutkan amal usaha Muhammadiyah (K/K 10)	Dapat menyebut Amal usaha Muhammadiyah	- Berbaris, salam, berdo'a, absen - PT. Menyebutkan amal usaha Muhammadiyah (RS PKU)	Gambar, buku ke Muhammadiyah
- Mengucapkan dengan baik Dan hafal beberapa surat Pendek dlm Al-Quran (PAI 11)	Dapat menghafal Surat al-Fil	- Menghafal Al-Qur'an surat Al Fil dg Fasih	Al-Qur'an
- Menyanyi lagu-lagu ke Agamaan (NAM 3)	Dapat menyanyi la Gu do'a selamat	- Menyanyi lagu "Do'a Selamat"	Kumpulan lagu
		II. Kegiatan Inti (± 60 menit)	
- Menghubungkan dan me nyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yg melambang Kannya (B 12)	Dapat menghubungkan Kan tulisan dengan Simbolnya	- PT. Menghubungkan gambar radio Dengan tulisan (Radio)	LKA
- Menyusun kepingan puzzle Menjadi bentuk (lebih dari 8) Kepingan (K 13)	Dapat menyusun Kepingan puzzle	Sudut Pembangunan Kebesaran Allah - PT. Menyusun Puzzle bentuk telepon	Puzzle
- Menyebut dan menceritakan Perbedaan dua buah benda (K 3)	Dapat menunjuk Perbedaan 2 benda	Sudut Seni dan Budaya Karuia Allah - PL. Menunjuk perbedaan 2 buah Benda	Gambar, pensil
		III. Istirahat/makan (± 30 menit)	
		- mencuci tangan, berdo'a sebelum dan Sesudah makan	Kran air, serbet
		- bermain	Snack
		IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit)	
- Berjalan maju pd garis lurus, Berjalan diatas titisan, berjalan Dg berjinjit, berjalan dg tumit Sambil membawa beban (F 1)	Dapat berjalan di Atas papan titian Dengan membawa Beban	- PL. Berjalan diatas titian dengan Membawa beban balok dikepala	Papan titian
- Berani bertanya dan men Jawab pertanyaan (S 21)	Dapat bertanya dan Menjawab perta Nyaan	- TJ. Macam-macam alat komunikasi	Gambar, peraga
		- Diskusi tentang kegiatan sehari Berdo'a pulang, salam	Langsung



Jumlah anak : 34  
S :  
I : wandega, Alin  
A :  
Hadir : 32

## PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK										
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan	pengayaan
	*	**	***	****	*	**	***	****		
Penugasan	Naifa Shaga						36	5		
penugasan	Naifa Shaga						19	10		
Percakapan	Ego Fadli						23	7		
Penugasan	Zahra Nadia						26	4		
Hasil karya	Ahsan						36	2		
Unjuk kerja	Naifa Syifa						23	5		
Penugasan	Murid Afan						21	8		
percakapan	Ahsan						23	7		

Guru Kelas

Tempel, **Senin 3 Juni 2018**  
Guru Kelas

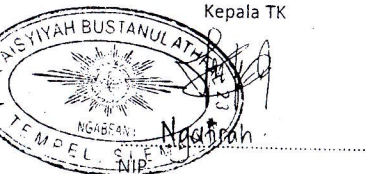


Hari/Tanggal Rabu 5 Juni 2013

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
		I. Kegiatan awal (± 60 menit)	
- Mengenal arti cara berpuasa Secara sederhana (PAI 14)	Dapat mengenal Arti puasa	- Berbaris, salam, berdo'a, absen - Ber cerita perilaku orang berpuasa	Buku HPT
- Berani bertanya dan men Jawab pertanyaan (S 3)	Dapat bertanya dan Menjawab perta Nyaan	- T.J. Tentang manfaat api	Peraga langsung
- Mengulang kalimat yg telah Didengarnya (B 4)	Dapat mengulang Kalimat yg didengar	- PL. meniru kalimat pemadam keba karan	Kartu kalimat, Peraga langsung
		II. Kegiatan Inti (± 60 menit)	
- Menunjukan perbuatan yang Benar dan salah (NAM 22)	Dapat menunjuk Perbuatan yang be Nar dan salah	Sudut Iman dan Taqwa - Memberi tanda V pada gambar per Buatan yang benar dan X pada gambar Perbuatan salah	LKA
- Meronce 2 pola dengan ber Bagai media (manic-manik, Sedotan, kertas, daun)(F 32)	Dapat meronce de Ngan 2 pola	Sudut Seni dan Budaya Karunia Allah - PT. Meronce dengan potongan Kertas	Benang, kertas
		(penelitian Eksperimen)	
- Menciptakan kepingan Geometri (F 36)	Dapat membentuk Dengan kepingan geometri	Sudut Pembangunan Kebesaran Allah - PT. Membentuk gardu listrik dari Kepingan geometri	Kepingan geome Tri
		III. Istirahat/makan (± 30 menit )	
		-mencuci tangan, berdo'a sebelum dan Sesudah makan	Kran air, serbet, Snack
		-bermain	Alat permainan
- Mengungkapkan sebab Akibat misal mengapa sakit Gigi ? Mengapa kita lapar? Dil (K 6)	Dapat mengungkap Sebab akibat	IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit) - BCC. Mengapa kita bisa melepuh jika Kena api	Gambar
		-Diskusi tentang kegiatan sehari -Berdo'a pulang, salam	

Mengetahui  
Kepala TK

Jumlah anak : 24  
S :  
I : Nurfa, Safa, Sika  
A :  
Hadir : 31



## TREATMENT kelompok Eksperimen

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK										
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan	pengayaan
	*	**	***	****	*	**	***	****		
Percakapan				Ahmad Daffa Nalla Wana			29	4		
Percakapan	Daffa			Ahmad Wandana Fadli Nalla Azzah			23	8		
Penugasan				Ahmad Ega Nalla Fauzan			26	5		
Unjuk kerja S. kids - hal 9			v	Fauzan Wana mith			28	3		
Hasil karya	Bintang Alya			Ayun Fauzan 2 Nuhda Racha Kerya			24	5	2 anak di bimbing guru	5 anak meronce lagi
Hasil karya	Alya			Hafida Afa	1		28	2		
percakapan				amat rgi			29	2		

Guru Kelas

*[Signature]*

Ka yuliana

NIP.

Tempel, Rabu 5 Juni 2013  
Guru Kelas

*[Signature]*

Darajatul Immah

NIP. 19773316 196102 2001



Hari/Tanggal. Rabu 5 Juni 2013

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
		I. Kegiatan awal ( $\pm 60$ menit)	
- Menyebutkan amal usaha Muhammadiyah (K/K 8)	Dapat menyebut Amal usaha Muham Madiyah	- Berbaris, salam, berdo'a, absen - BCC. Amal usaha Muhammadiyah	Gambar
- Mengucapkan beberapa doa Harian (PAI 16)	Dapat menghafal Do'a syukur nikmat	- Hafalan doa syukur nikmat	Al-qur'an
- Berperilaku hidup hemat air, Listrik, perawatan sendiri (NAM 26)	Dapat berperilaku Hidup hemat	- TJ. Cara-cara hemat air	Peraga langsung
		II. Kegiatan Inti ( $\pm 60$ menit)	
- Menunjukkan kebanggaan Terhadap hasil karyanya (S 23)	Dapat bangga ter Hadap hasil karya	Sudut Seni dan Budaya Karunia Allah - PT. Mewarnai gambar	Gambar, pastel
- Membuat gambar dan coret an tulisan tentang cerita me - ngenai gambar yang dibuat (B 26)	Dapat menggambar Embr	Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan Amanah Allah - PT. Menggambar ember diberi tulisan Dibawahnya	Buku, pensil
- Menyebut urutan bilangan 1-20 (K 33)	Dapat menyebut Urutan bilangan	Sudut Pembangunan Kebesaran Allah - PT. Menyebutkan urutan bilangan 1-20	Kartu angka
		III. Istirahat/makan ( $\pm 30$ menit)	
		- mencuci tangan, berdo'a sebelum dan Sesudah makan	Kran air, serbet
		- bermain	Snack Alat permainan
- Me;ambungkan dan menang kap kantong biji sabik berjalan /bergerak (F 18)	Dapat melambung Kan dan menang Kap bola	IV. Kegiatan Akhir ( $\pm 30$ menit) - PL. Melambungkan dan menangkap Bola besar	Bola besar
		- Diskusi tentang kegiatan sehari - Berdo'a pulang, salam	

Mengetahui  
Kepala TK

Jumlah anak : 34  
S:  
I: Ahmad, Della Alva  
A:  
Hadir:

9

## TREATMENT: kelompok Eksperimen

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK										
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan	pengayaan
	*	**	***	****	*	**	***	****		
Percakapan	Murda			Daga.	3		24	4		
	Bahra			AFny tika						
	Ega.			nah.						
Penugasan	Favian			Daga fhasa 2			23	6		
	Shaga			Kangan hida						
				Tika Aury						
Percakapan				Kangan			25	6		
				Nahda.						
				AFny Raka.						
				Aulia Fauzan						
Hasil karya				Daga jila			23	2		
				Nahda						
				Wandea Fauzan						
Hasil karya				Aulia Fauzan			26	5		
				Arpa. Fauzan						
				Nahda Dinar						
				Kedja.						
Unjuk kerja	Padli			Daga.	1		26	4	anak di bimbing guru	anak di guru
				Shaga Fauzan						
				Ipa.						
penugasan				Nahda daga			25	6		
				padli						
				Ahmad						
				Bryo						
				Elmas						

Guru Kelas

Tempel. Rabu 5 Juni 2013  
Guru Kelas

ika Yuliano  
NIP.

Darajatul Immah  
NIP. 196203.6 100102 2001



Hari/Tanggal. Rabu 12 Juni 2013

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
		I. Kegiatan awal (± 60 menit)	
-Mengenal tata cara berwudlu Sesuai HPT (PAI 4)	Dapat melaksana Kan praktek wudhu	- Berbaris, salam, berdo'a, absen -PL. Berwudlu	Kran air
-Menyebutkan tempat-tempat ibadah (Nam 5)	Dapat menyebut Tempat ibadah	-BCC.Tempat-tempat ibadah	Gambarr, peraga Langsung
-Dapat bekerjasama dengan Teman (Sosem 2)	Dapat bekerjasama Dengan teman	-kerja bakti membersihkan bak air	Bak air, sikat
		II. Kegiatan Inti (± 60 menit)	
-Bercerita tentang gambar Yang disediakan atau dibuat Sendiri (B 14)	Dapat mencerita Kan gambar yang dibuatnya	Sudut seni dan budaya karunia Allah -PT. Membuat gambar dengan tulisan	Buku, pensil
		Sudut alam sekitar dan pengetahuan Karunia Allah	
-Mengenal perbedaan kasar Halus, berat ringan, panjang Pendek, jauh dekat, banyak Sedikit, sama tidak sama (K 17)	Dapat membeda Kan benda kasar Dan halus	-PT. Memberi tanda K benda yang ka Sar dan tanda H benda yang halus	LKA, Majalah
		Sudut Pembangunan Kebesaran Allah	
-menggambar bebas dengan Bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segi tiga, segi empat (F 25)	Dapat menggambar Ember	-PT. Menggambar ember	Buku, pensil Krayon
		III. Istirahat/makan (± 30 menit)	
		-Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan Sesudah makan -bermain	Kran air, serbet Snek Alat permainan
		IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit)	
-Bermain dengan simpai (F 8)	Dapat bermain de ligan simpai	-PL. bermain simpai digelindingkan	Simpai
		-Diskusi kegiatan sehari -Berdo'a pulang, salam	

Mengetahui  
Kepala TK

Jumlah anak : 31

S:

I:

A:

Hadir : 39

## TREATMENT III kelompok eksperimen

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan pengayaan
	*	**	***	****	*	**	***	****	
Penugasan	Zahra			Ahmad	2		28	4	
	Ega			Arya Sifa					
				Wana					
Percakapan				Ahmad			30	4	
				Aliq Eka					
Observasi				Ahmad			31	3	
				Arya Aliq					
Hasil karya		Suryo		Rizka Tiko	1	25	8		anak di bimbing guru menggambar lagi
				Nahda					
				Arya Arya					
				Dimas Sifa					
				Amy					
penugasan				Tika Sifa			30	9	
LKA HAL 33				Mufida					
				Ahmad					
Hasil karya				Rizka		28	6		
				Arya Arya					
				Nahda					
				Dimas Tiko					
Penugasan	Zahra			Ahmad Rizka	1	25	8		
				Alfa Raihan					
				Rangga					
				Dimas Naila					
				Tiko					

Guru Kelas

Tempel, Rabu 12 Juni 2013

Guru Kelas

Ika Yuliana  
NIP.

Darajatul Immah  
NIP. 19610316 198702 2001



Hari/Tanggal. Senin 19 Juni 2013

Mengetahui  
Kepala TK

Jumlah anak : 34

\$:

1: Zahra, Rahma, Mufid, Els.

A:

Hadir : 30

Guru Kelas

Tempel, Senin 13 Juni 2013

Guru Kelas



**Lampiran 2**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**

**KELOMPOK KONTROL**

Hari/Tanggal..... Selasa 4 Juni 2013

Nga tifa h

Tempel, Selasa 4 Juli 2013  
Guru Kelas



Hari/Tanggal.....Sabtu 8 Juni 2013

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
I. Kegiatan awal (± 60 menit)			
- Dapat mengucapkan lafal Surat Al-Ma'un 1-7 (K/K 11)	Dapat mengucap Surat Al-Ma'un	- Berbaris, salam, berdo'a,absen - Mengucapkan lafal surat Al-Ma'un	Al-Qur'an
- Mengenal rukun islam dan Rukun iman (PAI 2)	Dapat menyebut Rukun islam	- Mengucapkan rukun islam secara Urut	Buku agama
- Menyebutkan hari-hari besar Keagamaan (NAM 27)	Dapat menyebutkan Hari-hari besar Keagamaan	- PT. Menyebutkan hari besar agama Islam	Gambar
II. Kegiatan Inti (± 60 menit)			
Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan			
Amanah Allah			
- Melaksanakan tugas sendiri Sampai selesai (S 19)	Dapat melaksana Kan tugas sendiri	- Menggambar bebas dan diwarnai Dengan rapi	Buku,pensil Krayon
Sudut Seni dan Budaya Karunia Allah			
- Mau mengambil keputusan Secara sederhana (K 15)	Dapat mengambil Keputusan sederhana Na	- Membuat kantor dari balok-balok	Balok-balok
Sudut Pembangunan Kebesaran Allah			
- Meronce 2 pola dengan ber Bagai media (F 32)	Dapat meronce 2 Pola	- PL. Meronce dengan batang kang Kung	Batang kangkung Benang
III. Istirahat (± 30 menit)			
-Mencuci tangan,berdo'a sebelum dan sesudah makan			
-bermain			
IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit)			
- Memantulkan bola besar, Sedang, dan kecil (F 19)	Dapat memantul Kan bola	- PL. Memantulkan bola besar	Bola besar
-Menyanyikan lebih dari 20 Lagu (B 15)	Dapat menyanyi Lagu pak tani	- Menyanyi lagu "Pak Tani"	Kumpulan lagu
-Diskusi tentang kegiatan sehari			
-Berdo'a pulang, salam			

Mengetahui  
Kepala TK

Jumlah anak : 34

S:

I: Aya

A:

Hadir : 33

## TREATMENT kelompok kontrol

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK										
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan	pengayaan
	*	**	***	****	*	**	***	****		
1 Percakapan				Shafiq Rahma Amad Fido Zahra Nadi Alym			24	9		
2 Percakapan	Euryo									
1 Penugasan				Amal Lutfi Fido Olati Alifah Tika Rahma Shafiq			24	8		
	Dimas Euryo			Amal Fido Tika Shafiq			27	4		
Hasil karya				Adiqa Tika Ipan Shafiq Fauzan			28	5		
Unjuk kerja				Nafiz Fauzan Ratu Lwam Tika			28	5		
Hasil karya	Adiqa			Nada Fido Kesyafika Naila Ipan Tika Amal			29	8	anak di bimbing guru	8 anak membuat lagi
Observasi							33			
penugasan							33			

Guru Kelas


Tempel, Sabtu 8 Juni 2013

Guru Kelas

ika yuliana  
NIP.

Dorajatul Imamah  
NIP. 19670314 197502 2003



92

TREATMENT II kelompok kontrol

Guru Kelas

NTP.

Guru Kelas

Parajatu 1 mmah  
NIP. 19670316 198702 1 001



Hari/Tanggal.. Kamis 13 Jani 2013

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
		I. Kegiatan awal (± 60 menit)	
- Mengunjungi amal usaha Muhammadiyah dan meng	Dapat memberikan	- Berbaris, salam, berdo'a, absen	
Adakan bakti sosial (K/K 9)	Bantuan di panti	- BCC. Tentang memberi bantuan pada	Buku Kemuham
	Asuhan	Panti Asuhan	Madiyah
- mengenal waktu sholat dan	Dapat menyebut	- BCC. Waktu sholat dan jumlah	
Jumlah rokaatnya (PAI 6)	Waktu sholat	Rokaatnya	Buku agama
- Menyebutkan macam -	Dapat menyebut	-TJ. Macam-macam agama yang ada di	Sudut agama
Macam agama yang ada di	Kan macam agama	Indonesia (Islam, katolik, Hindu,	
Indonesia (NAM 1)		Budha, Kristen)	
		II. Kegiatan Inti (± 60 menit)	
		Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan	
		Amanah Allah	
- Melakukan 3-5 perintah	Dapat melakukan	- PT. Menggambar, mewarnai, dan me	Buku, pensil,
Secara berurutan dengan	Perintah guru seca	nulis kata "Pesawat"	Pastel
Benar (B 1)	Ra berurutan		
		Sudut pembangunan kebesaran Alloh	
-dapat bekerjasama dengan	Dapat bekerjasama	-PT.Membuat rel kereta api dengan	Balok-balok
Teman (Sosem 2)	Dengan teman	Balok-balok	
		Sudut keluarga sakinah	
-Menghubungkan asal mula	Dapat menghubungkan	-PT. Menghubungkan asal mula terja	Gambar/LKA
Terjadinya sesuatu (K 7)	Kan asal mula terja	Dinya kereta api	
	Dinya kereta api		
		III. Istirahat/makan (±30 menit	
		-Mencuci tangan, berdo'a, makan	Kran air, serbet
		-Bermain	Alat permainan
		IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit )	
-Berdiri dengan tumit di atas	Dapat menirukan	-PL. Menirukan gerakan pesawat	Peraga langsung
1 kaki dengan seimbang	Gerakan pesawat	Terbang	
(F 5)			
		-Diskusi tentang kegiatan sehari	
		-Berdo'a pulang, salam	

Mengetahui  
Kepala TK

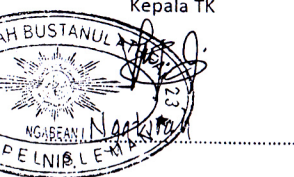
Jumlah anak : 34

§:

1: Hafidz, Zahra, Bintang, Fadli

A:

Hadir : 30



98

TREATMENT (ii) kelompok kontrol

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK										
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan	pengayaan
	*	**	***	****	*	**	***	****		
Percakapan				Miftah Ansan Fida amat wana stngn Tika			24	7		
Percakapan				amat daffa fida kesya Fanka stngn			25	6		
Percakapan				amat daffa Fida Fuzzan Tika suryo nabla daffa wandisa afa			21	10		
Hasil karya				Fuzzan Tika suryo			28	3		
Hasil karya				daffa amat Fuzzan Atkan Naila			26	5		
Unjuk kerja				amat			30	1		
Penugasan				Dimas Ansan Rudist SuaPa			27	4		

Guru Kelas



ika yuliqna

NIP.

Tempel, ~~Kamis~~ 13 Juni 2013

<sup>3</sup>Guru Kelas

*[Handwritten signature]*

Dasojatul jima

NIP. 19070310 9502205



# RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK

:B

SEMESTER/MINGGU/HARI

:II/VIII/3

TEMA/SUBTEMA

:AIR, UDARA, API / Udara (Angin,kegunaan udara)

Hari/Tanggal... Selasa 18 Juni 2013

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR
		I. Kegiatan awal (± 60 menit)	
- Melakukan gerakan sholat Dengan khusyu' dan benar Sesuai HPT (PAI 7)	Dapat melakukan Gerakan sholat de Ngan khusus	- Berbaris, salam, berdo'a,absen - PL. Sholat dengan Khusyu'	Buku HPT
- Memelihara kebersihan lingkungan (NAM 26)	Dapat memelihara Lingkungan	- PL. Membuang sampah pada tempat Nya	Bak sampah
- Menyebutkan kata-kata yang Mempunyai huruf awal sama (B 28)	Dapat menyebut ka Ta yang huruf awal Nya sma	- TJ. Kata-kata yang mempunyai huruf Awal sama	Peraga langsung Kartu kata
		II. Kehidupan Inti (± 60 menit)	
- Mengerjakan maze (mencari Jejak) yang lebih kompleks (K 12)	Dapat mengerjakan Maze	- PL. Mengerjakan maze (Budi mem Beli balon) (penelitian eksperimen)	LKA/majalah
- Meniru kertas sederhana 1-7 Lipatan (F 29)	Dapat melipat mem Buat baling-baling	- PL. Melipat baling-baling	Kertas lipat
- Menciptakan bentuk dari Balok (F 35)	Dapat membentuk Dari balok	Sudut pembangunan Kebesaran Allah - PT. Membuat aquarium dari balok	Balok-balok
		III. Istirahat/makan (± 30 menit)	
		-mencuci tangan,berdo'a sebelum dan Sesudah makan	Kran air,serbet Snack
		-bermain	Alat permainan
		IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit)	
- Berani bertanya dan men Jawab pertanyaan (S 21)	Dapat bertanya dan Menjawab pertanya An	- Bercakap-cakap manfaat udara	Peraga langsung
		-Diskusi tentang kegiatan sehari	
		-Berdo'a pulang, salam	

Jumlah anak : 24

S:

I: Raihan

A:

Hadir : 33

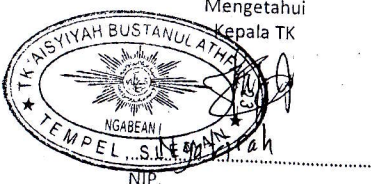
POST TEST kelompok kontrol

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									
ALAT	HASIL				ANALISIS				Perbaikan
	*	**	***	****	*	**	***	****	pengayaan
Penugasan				Naila wani Daffa tita Fauzan			28	5	
Penugasan				Fauzan Wana diana Alifan.			28	4	
Percakapan	Kengga			Kesya Hagi Dimas Wana.			28	4	anak di bimbing guru anak di suruh meng- bukan logi
Unjuk kerja				Daffa wani Zahra Fatma Khatun Rahma.			27	6	
Hasil karya				Hafiz kesya Fauzan Alifan Rika Iqbal			27	6	
Hasil karya									
percakapan				Alifan Mufida Rangga Wana Fauzan Rika Alifan			26	7	

Guru Kelas

Tempel, Selasa 18 Juni 2013

Guru Kelas



**Lampiran 3**

**NILAI HASIL PRE TEST – POST**

**TEST KELOMPOK**

**EKSPERIMEN**

**Lampiran 3.****DATA PENELITIAN**

No	Nama anak	Eksperimen			
		Pre test		Post test	
		meniru	membedakan	Meniru	membedakan
1	Anindya Azahra A	1	2	2	3
2	Ayun Tri Rihadatul A	2	2	3	3
3	Fassela Shifa Ainahada	3	2	3	3
4	Kesysya Rahmania	1	3	1	3
5	M. Arfa Fakhrudin	3	2	3	2
6	M. Fikri Bintang	1	3	1	3
7	Aini Nur Inayah	2	1	3	2
8	Ahnaf Daffa Febrian	3	1	3	2
9	Ahmad Rofif Adi	2	1	3	3
10	Ega Widyanto	2	2	2	3
11	Fadli Ahmad Awijayanto	3	3	3	3
12	Hafidz Dwi Fadli	2	2	3	3
13	M. Raihan Nur Iswanto	1	2	3	3
14	Mufida Rajwa Ulayya	2	2	2	2
15	Mufida Rajwa Ulayya	3	3	3	3
16	Rangga Bintang A	2	2	3	3
17	Rahmawati Noor A	2	2	3	3
18	Yudha Sadewa	1	2	2	3



## **Lampiran 4**

# **NILAI HASIL PRE TEST – POST TEST KELOMPOK KONTROL**

**Lampiran 4.****DATA PENELITIAN**

No	Nama anak	Kontrol			
		Pre test		Post test	
		meniru	membedakan	Meniru	membedakan
1	Dimas Adinata Jalu	1	2	2	2
2	Ella Fazira Deva	2	2	3	3
3	Fatika Dwi Iriyanti	2	2	2	3
4	Iffah Andina Rahmadani	1	2	1	2
5	Naila Primasti	2	1	2	2
6	Radisty Satya Putrid	2	1	3	2
7	Suryo Yudho Nugroho	2	3	3	3
8	Avny Nur Aini Maulida	1	2	3	2
9	Aulia Rahmadani	2	2	2	2
10	Ahmad Syaifal Wana	1	2	2	2
11	Fauzan Aditya	2	2	2	3
12	Naila Shafa Azizah	3	2	3	2
13	Nur Aini Alifah Ahmad	2	2	2	2
14	Rakhma Fairuz Shafa	2	1	2	2
15	Alya Ananda Putri	2	2	2	3
16	Yasid Swid	1	2	3	2
17	Wandega Putu Fajar	2	1	3	2
18	Zia nurika wulandari	2	2	3	3

# **Lampiran 5**

## **UJI NORMALITAS DATA**

## Lampiran 5.

### Uji Normalitas

### NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pre test kontrol	post test kontrol	pre test eksperimen	post test ekeprimen
N		18	18	18	18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	3,6111	4,7222	4,0556	5,3333
	Std. Deviation	,69780	,82644	,93760	,76696
Most Extreme Differences	Absolute	,309	,243	,301	,308
	Positive	,309	,202	,301	,192
	Negative	-,211	-,243	-,199	-,308
Kolmogorov-Smirnov Z		1,313	1,030	1,279	1,305
Asymp. Sig. (2-tailed)		,064	,239	,076	,066

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## **Lampiran 6**

# **UJI HOMOGENITAS VARIAN**

## Lampiran 6.

### Uji Homogenitas

#### Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre test	,032	1	34	,859
post test	,002	1	34	,963

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
pre test	Between Groups	1,778	1	1,778	2,603	,116
	Within Groups	23,222	34	,683		
	Total	25,000	35			
post test	Between Groups	3,361	1	3,361	5,288	,028
	Within Groups	21,611	34	,636		
	Total	24,972	35			

## **Lampiran 7**

### **UJI T**

**Lampiran 7.**  
**Uji independen t tes kontrol - eksperimen**

**T-Test**

**Group Statistics**

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pre test	Kontrol	18	3,6111	,69780	,16447
	Eksperimen	18	4,0556	,93760	,22099
post test	Kontrol	18	4,7222	,82644	,19479
	eksperimen	18	5,3333	,76696	,18078

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pre test	Equal variances assumed	,032	,859	-1,613	34	,116	-,44444	,27548	-1,00429	,11540
	Equal variances not assumed			-1,613	31,411	,117	-,44444	,27548	-1,00599	,11710
post test	Equal variances assumed	,002	,963	-2,300	34	,028	-,61111	,26575	-1,15119	-,07104
	Equal variances not assumed			-2,300	33,812	,028	-,61111	,26575	-1,15130	-,07093



**Lampiran 8**

**JADWAL PELAKSANAAN**

**EKSPERIMEN**

### **Lampiran 8.**

#### **Jadwal Pelaksanaan Eksperimen pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.**

No	Hari/tanggal	Pukul	kelompok	Keterangan
1	Senin 3 juni 2013	08:30-09:00	Eksperimen	Pre Test
2	Selasa 4 juni 2013	08:30-09:00	Kontrol	Pre test
3	Rabu 5 juni 2013	08:30-09:00	Eksperimen	Treatment I
4	Sabtu 8 juni 2013	08:30-09:00	Kontrol	Treatment I
5	Senin 10 juni 2013	08:30-09:00	Eksperimen	Treatment II
6	Selasa 11 juni 2013	08:30-09:00	Kontrol	Treatment II
7	Rabu 12 juni 2013	08:30-09:00	Ekaperimen	Treatment III
8	Kamis 13 juni 2013	08:30-09:00	Kontrol	Treatment III
9	Senin 17 juni 2013	08:30-09:00	Eksperimen	Post Test
10	Selasa 18 juni 2013	08:30-09:00	Kontrol	Post Test

**Lampiran 9**

**LEMBAR OBSERVASI TES**

**PERSEPSI BUNYI IRAMA**

**Lampiran 9.**

**LEMBAR OBSERVASI TES PERSEPSI BUNYI IRAMA  
DALAM PERMAINAN ALAT MUSIK PERKUSI  
SISWA KELOMPOK B TK ABA NGABEAN I  
KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA**

No	Nama anak	L/P	Hasil pengukuran tes persepsi bunyi irama					
			Meniru			Membedakan		
			1	2	3	1	2	3
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

# **DOKUMENTASI**

TK ABA NGABEAN I KEMUSUH BANYUREJO TEMPEL SLEMAN  
YOGYAKARTA



Gambar 9. Halaman depan kantor guru TK ABA Ngabean I



Gambar 10 dan 11. APE yang di miliki TK ABA Ngabean

Lampiran 10.

Foto anak-anak kelompok B1



Gambar 12 dan 13. Foto anak kelompok B1 sedang berbaris di halaman akan memasuki ruang kelas.



Gambar 14. Foto anak kelompok B1 sedang bertepuk tangan.

Lampiran 11.



Gambar 15 dan 16. Anak kelompok B2 berbaris di halaman dan akan memasuki ruang kelas



Gambar 17 dan 18. Foto anak B2 sedang tepuk menggunakan botol aqua